YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Haziran 2022/06 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 176 • ISSN: 1307-8933

DIABLO IMMORTAL

CEHENNEMDE
PARA HARCAMA KEYFİ!





#176 Oyungezer | HAZİRAN 2022

İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

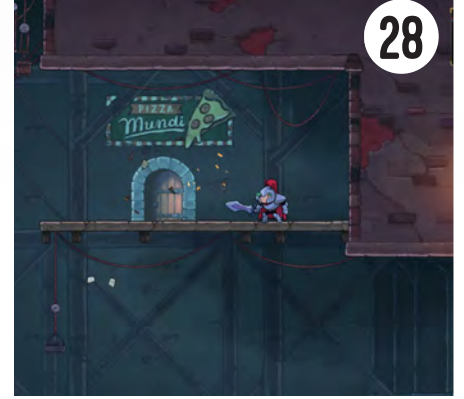
ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL

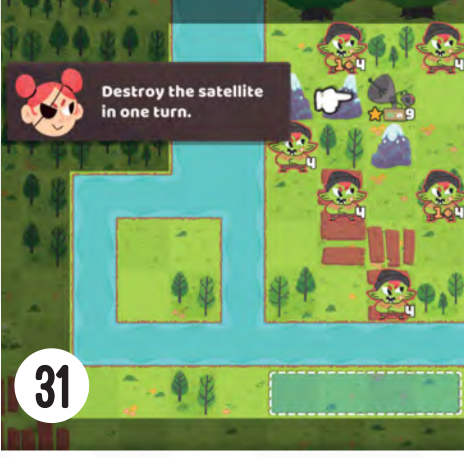


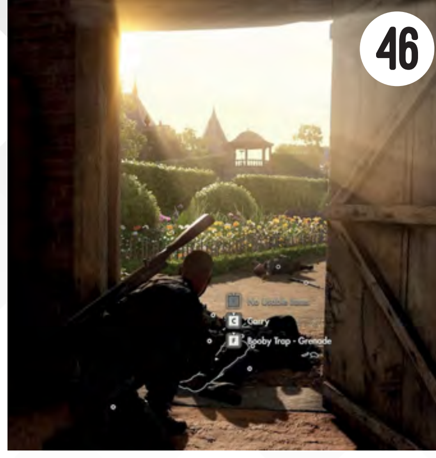






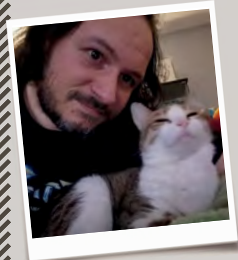






52
KAPAK

DIABLO
IMMORTAL



CAN ARABACI
can@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

Bugünleri de mi görecektik? Koskoca Oyungezer mobil oyunu kapak yapmış! Cık cık… Yakıştı mı hiç?

İşin geyiği bir yana, çok fazla bir şansımız yoktu zira fırtına öncesi sessizlik ayları bitmek bilmediğinden kapak olarak seçebileceğimiz oyun yelpazesi de pek geniş değildi. Biz de hadi hazır ay başında da çıkıyorken ve PC'ye de çıkartma yapıyorken Diablo Immortal'a şans verelim dedik. Üstelik bunun için herhangi bir mikro-ödeme yapmamız da gerekmedi, çok şaşkınız. Acaba o P2W diyenler abartıyorlar mıydı?! Cevabını benim oyunun Dünya çapında yasak olduğu iki ülkeden birinden yolladığım incelemesinde bulabilirsiniz.

Onun haricinde bu ay madem ortalık sessizdi, bari eğlenceli bir şeyler yapalım diyerekten Serpil'in ortaya attığı fikirle "Biz olsak hangi oyun dünyasında NPC olurduk?" diye bir dosya hazırladık. Umarım siz de okurken eğlenirsiniz. Ayrıca sizin de bu konuda eğlenceli fikirleriniz varsa maillerinizi bekliyorum, belki ileride bu dosyanın okur versiyonunu da yaparız yazıda da dediğim üzere.

Eee, biz bu sayının hazırlıklarını bitirmeye çalışırken hem yaz hem de E3'ün yerini alan irili ufaklı dijital oyun fuarlarının hüküm sürdüğü o vakitler geldi de çattı. Siz şimdi güzelce arkanıza yaslanıp kendinize soğuk bir içecek koyun ve Oyungezer 176'nın tadını çıkartın. Biz de bir sonraki sayının çalışmalarına başlayalım…

Selam! OGZ

email, twitter, discord
facebook, youtube



Gülhis Canpolat

İstanbul'un birdenbire yanmaya başladığı haziran ayına hoş geldiniz. Yağmur, soğuk, gelmeyecek vesaire derken çat diye yaz geldi. Herhalde birisi düğmesine basmayı mı unutmuştu ne? Türkiye'nin geneli böyle şu an sanırım. Kapımızın önüne bir kap su…



MİSAFİR EDİTÖR:

İPEK ATAM



Korku oyunu aşeriyorum dostlar. Üstüme korku oyunu atsanıza. AAA sayılabilecek her korku oyununu yalayıp yuttum, başarılı indie'leri de öyle. En son ciddi anlamda keyif aldığım Visage'ı bitirdim. Ama ondan sonra duvara tosladım resmen. Azar azar oynamaya devam ettiğim, 90 saati aştığım ve bitirmeme daha çok ama çok zaman olduğundan emin olduğum Elden Ring'te bazen küfürle karışık çığlık atma özlemimi gideriyorum evet ama saf korku oyunu gibi de olmuyor şimdi yani. Önerisi olanı mail kutuma bekliyorum. Korkunçluk, vahşet ve iğrençlikte herhangi bir sınırım yok.

Misafirin önerisi



→ **Persona 5**

Tamam tamam, dergide belli başlı birkaç arkadaşım tarafından da defalarca övüldü biliyorum, bi' durun hele! Belki oynamayan kalmıştır, "Ya çok övülüyor ama acaba sever miyim?" diye arada derede kalan olmuştur falan diye, ben yine bir hatırlatma yapayım dedim. Sık sık indirime de giriyor, Royal girmiyor olabilir ama ana oyun giriyor en azından. *(Royal da giriyor -Can)* Ben 120 saat falan ana oyuna gömüp bitirmiş, şimdi de Royal'i oynayan ve -umarım 2023'e kadar- bitirecek biri olarak bu şaheseri ne kadar övsem az. Anlatması o kadar zor ki, "Anlatılmaz, oynanır" oyunları arasında kendisi (Gerçi anlatabilen anlattı, elinizde 115. sayımız varsa çıkarın tozlu raflardan ve Ömer'in muhteşem incelemesini okuyup gaza gelin, oynamadıysanız oynayın hadi!)

Bize Yazın!



Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, Discord kanalımız da emrinize amade. Gelin!

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...

Hayır Assu bize ait değil ama keşke olsaydı...

Baran Assu

Selam herkese!

Bir süredir dergiyi lurk'lüyorum, çok ağzı laf yapan birisi değilim ama en sonunda oyun konuşabildiğim tek arkadaşımı da başka bir şehire yolcu ettim. (Öğretmen. Ataması oldu sonunda. Tek boynuzlu at görmüş gibi seviniyoruz işi oldu diye ama ben arkadaşsız kaldım tabii.) Geçen State of Play'i izleyince PC'ci sevincimi paylaşacak birisini arıyordum, bulamayınca sizin başınızın etini yiyeceğim. Sıkı durun!

Gülhis: Baran, ben de sağlam bir lurk'çü ve yakın arkadaşını uzak yerlere göndermiş birisi olarak seni selamlıyorum! (hehe selam) Arkadaşının ataması güzel bir yere çıkmıştır umarım da ağız tadıyla göreve başladığına sevinebilir. Ve State of Play! Başlıyoruz efenim.

Siz de Spider-Man'e benim kadar sevindiniz mi? Ben bu kurlar patlamadan önce kendime ortalama bir kasa toplamıştım, hatta düşünmüştüm acaba beklesem de çıkınca yeni nesil konsol mu alsam, tak çalıştır diye. Babamın bi su fabrikası olsaydı... İyi ki öyle bir şey yapmamışım diyorum şimdi tabii ama bir Spider-Man sever olarak da PS'e çıkan oyunlardan geri kalmak üzmüştü beni. Başka şey istesem olacakmış. Sadece kontrollerini merak ediyorum çünkü ağ atma falan klavyede nasıl olur hiç gözümde canlandıramıyorum. Port'layanların aklına kuvvet.

Gülhis: Vallahi o kadar şey gösterdiler, benim de aklımda bir Stray kalmıştı. Ama sonradan düşününce sevindim vallahi. Miles Morales de geliyormuş. Ben biraz videolarını izleyip beğenmiştim Spider-Man'i de ama, "Nasıl olsa oynayamam" diye silmişim aklımdan. İşte babamın bir dondurma fabrikası olsaydı… (Ayrıca sen öyle deyince ben de düşündüm, acaba aim-assist gibi bir şey mi olur ağ atmada. PS'te nasıl onu da bilemediğimden, bekleyip göreceğiz.)

İpek: State of Play'de ben de en çok Stay'e yükseldim, kedi deyince akan sular duruyor di mi Gülhis? ^^ The Callisto Protocol'ü heyecanla bekliyorum bir de üstüme korku oyunu atın demiştim di mi?

Bir soru: Böyle one-shot comic öneriniz var mı? Mesela Marvel / DC külliyatından. Eski sayılarda manga köşesi falan varmış ama öyle çok comic'li bir şeyler bulamadım. Ben böyle yeni yeni girmeye başlıyorum bu işe. Ama öyle uzun soluklu okuyasım da yok. Tek tek arada okuyayım istiyorum. Bir bilen elimden tutsun. :D

Gülhis: Baran al benden de o kadar. Gerçi bazı Avengers serilerinin tamamını okumuşluğum var ama genelde malum mecralara girip gözüme güzel gelenleri okuyorum. Bir ara Deadpool'unkilere takmıştım. One-shot değil ama 4 sayı falan sanırım, Night of the Living Deadpool güzeldi misal.

Eren E.: Örümcek Adam için Kraven's Last Hunt geliyor akla hemen. Silver Surfer: Requiem de güzeldir. Zaten 2. Spider-Man oyununda da Kraven olacak, ayrıca filmi de yolda. Güzel bir giriş olur karaktere.
Emre Sümer: Punisher Marvel Evrenini Öldürüyor. Finali efsanedir.
Pelin Yiğit: Arkham Asylum: Serious House on Serious Earth.
Can Arabacı: McFarlane'ın yazıp çizdiği Spider-Man: Torment de güzeldir. Kraven orada da var hem. Ben Piksel Medya'ya yazdıydım birkaç ay önce. Bu ay da Oğuz



Selam! OGZ

email, twitter, discord
facebook, youtube



McFarlane yazarken değinmiş ucundan.

Çok da söyleyecek bir şeyim yokmuş ama olsun. İnsanın mektubunu dergide görecek olması heyecanlı bir şey bence. Bu ülkenin saçma sapan haline rağmen oyunlar hakkında yazıp döktüğünüz, kaçacak bir köşe olduğunuz için teşekkürler.

Gülhis: Bizim de kaçacak köşemiz Oyungezer. Sığınabildiğimiz kadar da sığınmayı planlıyoruz bu köşeye. İnsan önce kendine bakacak ki çevresindekilere bir faydası dokunsun. Biz de buralarda akli dengemizi ayakta tutmaya çalışıyoruz işte. Gel ara sıra yine!

İpek:. Oyunlar bu coğrafyada gittikçe zorlaşan hayatlarımızdan kaçış yolları sunuyor hepimize, iyi ki varlar diyorum hep. Evet, konuşmak istedikçe çal kapımızı!

İnsanı Mektup Sorduğuna Pişman Ederim

Burak Türe

Selam OGZ, selam Gülhis ve İpek,

Bu ay nasılsınız? Size de sorma artık şunu biliyorsun nasılız halleri geliyor mu? Ben iyi deyip geçmekten hoşlanmıyorum, karşımdakinin de dinlemek istemediğini bildiğimden gerçeği söylemek istemiyorum. Neyse ki "Nasıl gidiyor?" sorunun "Gidiyor" diye muhteşem bir cevabı var, idare ediyoruz.

Umarım iyi gidiyordur. Umarım esiyordur.

Geçtiğimiz ayın sayısı hakkında söyleyecek fazla bir şey bulamadım bu ay. Yazı dolsun diye daha önce bahsettiğim yavru kedilerin fotoğraflarını çekeyim dedim ama poz vermiyorlar. Bu tür amatör ruhla bir yere gelemezler söyleyeyim. İnternette ülkemiz hakkında söylenen nadir iyi şeylerden biri de kediler. Turizm sorumlulukları var yani. Neyse zaten anaları kovalıyor yanaşamıyoruz. Marrr Narrr diye mahalle ağzıyla bağırıyor korkuyoruz. :'(

Gülhis: Burak vallahi hepimiz gidiyor modundayız galiba. Allahtan esiyor buralar bugün. Ayrıca kedi fotoğrafı edinmek için girdiğin hummalı çalışmaları kutluyor, başarılarının devamını diliyoruz. Anne kediler tıslamalı olunca yavruları da tıslamalı oluyor maalesef. Onları bir an önce turizm programına adapte etmek lazım. Ülkenin durumu hiç iyi değil, herkes elini taşın altına koyacak.

İpek: "Nasıl gidiyor?" sorusuna ister istemez "Nasıl olsun ya" tarzı bir cevap çıkıyor benden hep. Sevmiyorum bu cevabı ama o kadar otomatik çıkıyor ki, her seferinde "Neden böyle söylüyorum?" diye düşünüyor, bu cevabın bayağı bir şikâyet, olumsuzluk içerdiğini fark ediyorum. Ama öyle sonuçta, yani "Nasıl olsun ya"...

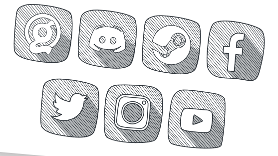
Final Fantasy Pixel Remaster'lardan 5. oyuna başlamıştım bu ay. Geçen ay. Square'e vurmak konusunda her daim hazır



→ Daha önce de burada paylaştığımız Carbot Animations bu sefer de kendine has yorumuyla müthiş bir Elden Ring serisine başlamış.

Yakaladığı detaylar yine muazzam, baştan sona izlerken çok fazla tanıdık sahne görmeye hazırlanın:

https://tinyurl.com/ogz176-carbotring





olsam da gerçekten başarılı bir iş çıkarıldığını düşünüyorum. Grafikler, mix'lenmiş yeni müzikler, hafif QoL dokunuşları harika olmuş. Tabii PC'de oynamanın da getirdiği avantajla korkunç fontları düzeltebiliyoruz ve gerçekten okunası bir hal alıyor böylece.

FF6 incelemesinde, Can'ın sevdiği Remaster'lar arasında 3'ü de saymasına sevindim. Doğrusu en FF'ci ortamlarda bile o oyunu benim dışımda güzel anan kimseye rastlamadım. İnsanlar benim 3'e duyduğum sevgiyi garip buluyor. Job sistemini başlatması bir tarafa, orijinalinin (doğal olarak Remaster'ın da) pixelart'ını, NES sınırlandırılmaları altında yapabildikleri muazzam müzikleri çok seviyorum. Ses mühendisliği diye bir şeyin varlığına uyandırıyor insanı. Bundan yüz yıl önce Final Fantasy Türkiye sayfalarında da bolca yazmıştım hakkında. Kıymetlimiss kendisi.

Gülhis: CAAAN! Bİ' BAKSANA BİLMEDİĞİM ŞEYLER YAZIYORLAR!! (Vallahi şu FF dünyasına bir yerlerden gireceğim bir gün ama yok abi, yetişemiyorum!! Bir durun. Bir remaster yapmayın, oyun çıkarmayın!!)

(FF III'ten çok bahsedilmemesinin sebebi serinin Japonya dışında ikinci ve üçüncü oyunu senelerce atlayıp dört ve beşi ikiyle üç diye bilmesi de olabilir ya. Sen bunu deyince arkaya müzik olarak Eternal Winds açtım hemen, sabah sabah güzel geldi. -Can)

İpek: Final Fantasy serisinden bir tek VII Remake oynadım ben, çok da sevdim. Bir de DVO olan FFXIV var ama onu saymak gerekiyor mu acaba (Caan?), onun dışında ben bilemenko.

(FFXIV en güzeli ve bütün seriye saygı duruşu adeta ya, onu saymamak olur mu hiç? -Can)

Perfect Blue hakkında da konuşmak istiyorum ama söyleyecek fazla bir şey yok. Satoshi Kon'un portföyünün bu kadar küçük olması zaten dünyada adalet olmadığının ispatı gibi bir şey. Çok başarılı bir senaryo, yılının ve belki de günümüzün tepe noktası görsel kalitesi, edit dehası. Abartıyorum belki ama çok özel yeri var adamın her filminin gönlümüzde.

Gülhis: Perfect Blue kadar hikâyesi ve görselliği puzzle parçası gibi oturan çok az iş var gerçekten. Aslında birazdan değineceğin mevzuya da çok uygun. Nasıl ve kime anlatabilirsin Perfect Blue'yu? O gittikçe artan gerilim, vahşet, Mima'nın yaşadığı akli sorunların içinde onunla birlikte kayboluyormuşluk hissi… İzlemeyenlere izletelim ama nedir ne değildir açıklayarak tabii.

Bir de aslında çok objektif bir mevzudan konuşmak istiyorum ama nasıl toparlayacağım hakkında zerre bir fikrim yok. Zaten çoğu zaman başladığım cümlenin nasıl biteceğini bilmeden konuşuyorum. Oyunlarda estetik, ruh, atmosfer gibi mevzular var biliyorsunuz ve genelde bunlardan konuşmaya çalıştığınızda "Abi çok güzel aslında" gibi şeyler çıkıyor ağzınızdan. Anlatmakta zorlanıyorsunuz, incelemelerde ifade edilmesi çok zor oluyor. Yani ben What Remains of Edith Finch'in dahiyane hikâye/oynanış kurgusunu bile, aslında son derece somut olmasına rağmen anlatmayı beceremiyorken, Outward'da "Ormanda sabah saat 5:32 sularında yürürken pus çöktü ve güneş öyle bi açıdan vurdu ki, ağaçlar rüzgârda sallanırken bunun 10 üzerinden 6'lık bir oyun olduğunu bana unutturdu"yu nasıl açıklayayım? Bi' saniye... Oldu gibi?

Gülhis: Anaaa… Oldu harbiden. Ama gerçekten her insanın kafası hem çok benzer hem çok başka çalışıyor. Evet, herkes evinde bir market torbasının içinde başka market torbaları biriktiriyor belki ama kimse de bir manzaraya bakıp aynı şeyleri düşünmüyor. Mesela insanlara Eastshade diye kenarda köşede kalmış bir indie önermek istiyorum ama ne diyeyim, "Ben deniz kenarında büyüdüm. Oğlum var ya, oyunun başında gemi kazasından sonra sığındığın bir mağaradan çıkıyorsun, ilk defa güneşi gördüğünde deniz bir parıldıyor…" Hayır adama ne?!

İpek: Çok güzel anlatmışsın Burak cidden. Böyle bir şey gerçekten var. Bazen bir oyunda muhteşem anlar yaşıyorum mesela ama oyun cidden genel olarak baktığında 7'lik bir oyun, ya da incelemelere bakıyorum internette, gömen gömmüş afedersin. Ama gel gör ki senin anlattığın gibi, herkese hitap etmeyecek, herkesi vurmayacak birçok şey yaşayabiliyoruz oyunlarda, bu da tamamen öznel

şeyler oluyor işte. Örneğin bir mekandayız, duvardaki tablolar benim dikkatimi çekmiyor belki ama açık pencereden görünen deniz manzarasına dalıp gidiyorum. Aynı mekânda bir başkası tablolara dikkat kesilip, açık pencereden bakmayı aklına bile getirmeyecektir örneğin. Oyunların güzelliği bu işte, puanları çok da şey etmemek lazım!

Demek istediğim her oyunun olmasa bile, çoğu oyunun doğru düğmelerimize basan, bam telimizi titreten bir olayı olabiliyor. Ve bunlar oyuna bilinçli yerleştirilmiyor bile. Bir şekilde evrendeki devinim, gezegenler, dolaptaki kuru nohut taneleri bir sıraya giriyor; çocukluğumuzdan, gençliğimizden, iyi veya kötü anlarımızdan bir arzuyu uyandırıyor. Orada olma, o kaybettiğimiz duyguyu yeniden yakalama, hipotalamusa "Ya şu yaptığın güzel bir şey vardı hani yapsana onu yine. Dopamin mi demek istiyorsun? E..evet dopamin salgılasana bana" dedirten o belirsiz, ağzını kırdığım, ifade etmesi güç şey.

Hakikaten, böyle de bir şey var demekten öte, nereye varmaya çalıştığımı bilmiyorum. Biz sebebini bilmesek de bir şekilde önemi olduğu için bunun peşine düşüyoruz. İncelemeler bunları bize anlatamıyor, çünkü inceleyen her bireyin hayattan kendisine zerk edilen kimyasallar farklı oluyor. Ama biz o anları yakalayınca, mutlu oluyoruz. Evimizde hissediyoruz. Bu yüzden Youtube ağzına kadar "Oyunlardan Han Müzikleri", "Souls oyunlarından Ambiyans Sesleri" "32 Saatlik Max Payne'deki Kar Yağışı Sesi" gibi videolar ile dolu. Bu sebepten Twitter ağzına kadar "…. Estetikleri" sayfalarıyla dolu. 2000'ler Yılı Oyun Estetikleri, Boomer Shooter Estetikleri, Retro Oyun Estetikleri, Oyunlardan Şehir Manzaraları Estetikleri veya benim şahsi favorim Oyunlardan Ses Manzaraları Estetiği (https://twitter.com/skyboxeye). Hatta Oyunlarda Merdiven Çıkma Animasyonları Estetiği diye bir sayfa bile var Twitter'da. Bunları bir ara dosyalamam lazım.

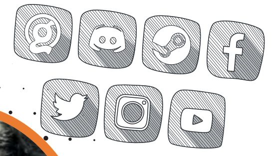


Velhasıl kelam, oyunlarda bu tür kimsenin hesaba katmadığı bir akıl dokunacı var. Kimse hangi unsurun hangi kitleye, hangi bireye nasıl dokunacağını bilmiyor. Bunu başaranlar da ya kendi sadık kitlelerine kavuşacak ya da günümüzde olduğu gibi bundan yaklaşık 30 yıl sonra oluşagelecek başka bir sosyal medyamsı ortamda unutulduğu sanılan bir anının yeniden uyanışına sebebiyet verecek. Algoritma hepimizi o ya da bu şekilde kutsayacak.

Gülhis: Hah işte tam da bu! Bazılarına insan cidden bakıyor diyor ki, bu neden var? Ama gel gör ki ben de işte, vay efendim 4 saatlik denizde fırtına sesleri falan dinliyorum. İnsan bir kere belirli bir estetiği bazı anılarla özdeşleştirip içselleştirdiğinde sürekli peşine düşüyor galiba. Hayır işin kötüsü bir karadelik gibi, Soundscape hesabına girdim çıkamıyorum.

Kafa ütülediğim için özür diliyorum. Ama





bu saçmalık o ya da bu şekilde aklımı terk etmeliydi :D Sizler için de oyunu önemli ya da önemsiz olabilir, şöyle bir şey oldu ve bu bana dokundu veya internette rastladıkça dokunuyor türevi şeyleriniz varsa duymak isterim. Kendinize iyi bakın, güzel bir yaz diliyorum.

Gülhis: Olsun olsun, biz de burayı az kafa ütülemek amacıyla tutuyoruz zaten. Neden olmasın. Benim bu kısma ekleyebileceğim, şu yeni gibi çıkan "Liminal Space" hesapları. Böyle uzun yol benzinlikçisi, otogar, havaalanı gibi "aktarma" mekanları yani ama boş, böyle biraz puslu ve tekinsiz... Sanırım bir korku akımı olarak çıkmış ama ben genelde, "Oha burada durmak çok güzel olurdu" kafasında bakıyorum o resimlere hep.

Dipnot: Outward gerçekten de 6/10'luk bir oyun. Teknik aksaklıkları, bazı QoL unsurlarının eksikliği, haritaya serpiştirilen asset'lerin bölüm dizaynıyla olan uyumsuzluğu, haritanın boşluğu ve oyunun %70'inin bir shift'e basılı tutma simülatörü olması gibi sebeplerden. Ama az sayıdaki müziklerinin çok kaliteli olması, çok zor geliştiğiniz için gerçekten güçlenince savaşların çok tatmin edici bir zorluğa kavuşması ve son olarak yukarıda anlattığım hava durumu olaylarının, oyun atmosferine entegrasyonunun çok başarılı olması gibi sebeplerle, oyuna aşık ve sadık güzel bir kitlesi var. Hatta benim de FF5'e ara vermeme sebep oldu bu yüzden. (Ya da ADHD her zamanki numaralarından birini çekiyor.)

(Zamanında ben incelemiştim, notunu tam vermişim demek ki. -Can)

İpek: Ben bir ara Outward'a fena sardım. Hatta şimdi baktım, 23 saat oynamışım. Gaza gelip DLC'lerini almıştım. Hatta geçen gün not defterimde "Şuradan şu kadar doğuda şurası var" gibi notlarımı buldum oyuna dair. Haritada nerede olduğumuzu göstermediğinden benim gibi yer yön özürlü oyuncular için bir kabustu aslında. Benim devam etmeyişimin en büyük sebepleri de sürekli kayboluşum, ölünce gerisin geri yürümek zorunda kalışım, zamanla güçlensem bile oyunun zorluğunun bunaltıcı hale gelmesi gibi can sıkıcı noktalardı. Yoksa evet atmosferi, müzikleri ve "old-school" hissi çok başarılıydı bana göre. Ben sabırsız biri olduğumdan bıraktım gitti, yoksa hiç de fena bir oyun değil aslında.

GELECEK AYIN MİSAFİRİ

EMRE SÜMER

HER ŞEYİN "EH İŞTE" OLDUĞU O GÜZEL GÜNLERE DÖNME HAYALİ... BUDUR BANA UMUT VERİP HER SABAH YATAKTAN ÇIKARTAN...

Akşamları işten dönünce kalan max oyun sürem:



Dragon Quest 3 HD Remake'e yükselme oranım:



3. kez depreşen Japonya hasreti:

%110 

Bana gene Kedi-Update yazdırmadınız. Halbuki burda minik bir sarı kedi vardı, ondan bahsedecektim. Ayrıca gözleri de yarı kapalı, ama tutturmuyor ki silelim. Boyuna kaçıyor. Varsa yoksa kaçıyor. Tutacağım seni minik sarı kedi! Üçü bir yerde siyah mintaklara gelecek olursak-

→ **@OYUNGEZER:** BU ÜYELİK KALABALIĞINDA EN SEVDİĞİNİZ (BKZ. TOLERE EDEBİLDİĞİNİZ) YAYIN SERVİSİ? [BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU]

Yerini Disney+'a bırakacağına adım gibi eminim ama şimdilik Netflix. @aygengoris



Mubi Hiç değilse sanat filmi izledim, kültürlendim diye geçiniyorum. @gulhiscanpolat



Son iki senedir Disney+ en çok kullandığım servis. Ne, sizin orada yeni mi açılıyor? @canarabaci





Bu ay bir aksilik olmaz da ben keyif için bilgisayar başına oturabilirsem Vampire: The Masquerade – Swansong oynayacağım. Bu ay di mi onun incelemesi? Üf puanları da çok kötü he. Ama böyle olacağını bilerek aldıydım. Biraz da biz dandik oyun oynayalım canım...

HAZİRAN

Oyungezer

PORTAL



İLK BAKIŞ: THE CALLISTO PROTOCOL DOSYA NPC OLSAK..
BU AY NE OLDU? / KİMDİR: MALENIA THE SEVERED
OYUNEZER GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS / BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY

THE CALLISTO PROTOCOL BİZİ NASIL KORKUTACAK?

ESER GÜVEN

The Callisto Protocol'ün ilk fragmanı 2020'deki TGA'da yayınlanmıştı, orada oyunun atmosferini ve korku öğelerini hafiften gösterdiler ama içinde oynanış yoktu. Bu ay başındaki State of Play'de ise Striking Distance bizi hem oynanış görüntüleriyle heyecanlandırdı, hem de The Callisto Protocol'ün oyuncuları nasıl korkutacağını göstermiş oldu.

The Callisto Protocol bizi korkutacak. Hem de öyle böyle değil, sağlam korkutacak. Bünyelerde Dead Space'e benzer bir etki yaratmayı hedefleyen oyunun bunun için 5 silahı var.



ATMOSFER

Jüpiter'in ölü uydusu Callisto başlı başına insanın üstüne çöken bir ortam. Terk edilmiş, izole, insanı yalnız ve her an tehdit altında hissettiren bir ay. Böylesine tekinsiz bir ortamda kendinizi uğursuz bir hapishanede bulduğunuzu düşünsenize. Black Iron hapishanesi Biophage adındaki mutasyon geçirmiş yaratıklarca işgal edilmiş, insan nereye kaçacağını bilemez. Yankılı koridorlarda Biophage'ların ayak seslerini duyunca elimiz ayağımıza dolanacak bence. Her adımda korku, her adımda o tekinsizlik hissi.

VAHŞET

The Callisto Protocol yaratıkları öyle uzaktan seyredip avlayacağımız bir oyun değil, aksine oyunun savaş sistemi bu grotesk, her yanından iğrençlik akan yaratıklarla burun buruna gelmeye itecek bizi. Yerçekimi silahı GRP'nin de yardımıyla Biophage'ları kimi zaman havalandırma fanlarına sokup kanlı bir çorbaya dönüştürecek, kimi zaman yaratıkların bizi yaratıcı şekillerde (ve bolca kan ve irin eşliğinde) parçalara ayırdığına şahit olacağız.

GERİLİM

Oyun öyle her köşe başında oyuncuyu zıplatacak sürprizler içererek kolaya kaçmayacak. Bazen nefes alacak fırsat bulacak ama bu sefer de "niye ortam bu kadar sakin" diyerek gerilimi iliklerimize kadar hissetmeye başlayacağız. Bir sonraki yaratığın ne zaman, nereden çıkıp da üzerimize atlayacağını bilmemek gibisi var mı? Zaten Striking Distance da "kalbiniz sürekli heyecan içinde çarpacak" diyor.



ÇARESİZLİK

Jacob Lee bir asker veya donanımlı bir savaşçı değil. O, yolu bu hapishaneye düşmüş bir mahkum. Bu hayatta kalma mücadelesinde karşısına çıkan her bir engel onun için bir ölüm kalım meselesi. Oyun boyunca bu çaresizlik hissi peşimizi bırakmayacak; hele ki silah ve cephanenin ne kadar kıt bulunabildiğini düşününce bu his katlanarak büyüyecek.

YARATIKLAR

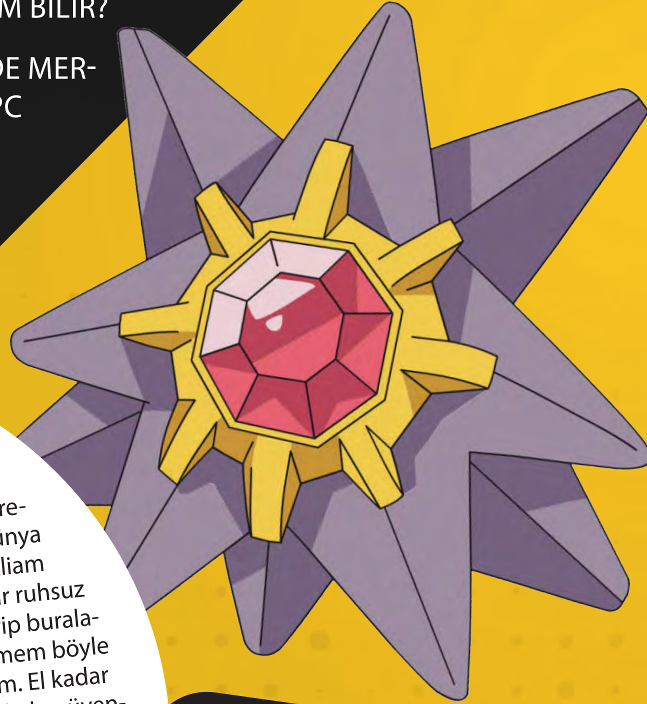
Fragmandan gördüğümüz kadarıyla bile oyundaki Biophage'ların üzerlerinden iğrençlik akan yaratıklar olacağını anladık. Tasarımları gerçekten çok iyi ve sadece saldırdıklarında değil uzaktan gördüğümüzde bile tüylerimizi diken diken edecek cinsten yaratıklar göreceğiz oyunda. Tavandan sarktıklarında, yarık yüzlerinden normalde olmaması gereken uzuvlar çıktığında, vücutlarından çeşitli sıvılar damlar halde yanımızdan geçtiklerinde bile gerileceğiz.

NPC OLSAK...

Mini Dosya

OYUNLARI İNCELERKEN HER ŞEYİN ALTINDAN GİRİP ÜSTÜNDEN ÇIKIYORUZ. YOK EFENDİM ŞUNUN ŞURASI ŞÖYLE HATALIYMIŞ DA, BUNUN FALANCA KARAKTERİ ASLINDA O KADAR DA İYİ İŞLENMEMİŞ. ŞEHİR YAŞIYOR GİBİ HİSSETTİRİYORMUŞ AMA YAN AKTİVİTELER KISITLIYMIŞ FALAN. BUNLARI DERKEN ASIL KAHRAMANA ODAKLANIP GİZLİ KAHRAMANLARI UNUTUYORUZ AMA İŞTE HEP. NPC'LERİ YANİ. HALBUKİ İKİ HATIRLARINI SORSAK, BİR İHTİYACIN VAR MI DESEK BELKİ EKSTRA AKTİVİTELERİ AÇACAKLAR BİZE OYSA, KİM BİLİR?

BU AY OYUN DÜNYASINI BİRAZ DAHA EĞLENCELİ BİR ŞEKİLDE MERCEK ALTINA ALALIM, EĞER KENDİ SEÇTİĞİMİZ BİR OYUNDA NPC OLSAK HANGİ OYUNDA OLURDUK VE NASIL OLURDUK ONU YAZDIK. EĞER HOŞUNUZA GİDERSE SİZ DE BİZE KENDİ KURGUNUZU YAZIN. BELKİ YARIN ÖBÜR GÜN "OGZ OKURLARI NPC OLSA..." DİYE İKİNCİ BİR DOSYADA TOPARLARIZ İLGİNÇ OLANLARI. NE DERSİNİZ?





Pokémon

BURCU

Çok sevdiğim oyunların neredeyse hiçbirinin evreninde yaşamak istemem doğrusu. Zira hepsinde dünya çapında felaketler dönüp duruyor. Vay efendim katliam tanrısının varisleri birbirini öldürüyormuş da... Çocuklar ruhsuz doğuyormuş da... Tirana baş eğmezsek bi' Edict gönderip buraları yerle yeksan edecekmiş de... Gereksiz sinir stres. Gelemem böyle şeylere. Halbuki bak Pokémon'a! Güneşli, cıvıl cıvıl ortam. El kadar bebeler bisikletleriyle ülke turuna çıkabildiğine göre hayli de güvenli olsa gerek. Arada bir mafya problemi oluyor ama yine aynı bebeler tarafından tepelendikleri için endişe edilecek bir durum yok.

Gençlikte o GYM senin bu turnuva benim gezdikten sonra şöyle tropikal bir adaya yerleşip kendi GYM'imi açardım o yüzden. Arada dövüşmeye falan gelir ufaklıklar, heveslerini kırmamak için çok da zorlamam zaten kerataları. Dövüş bitince madalyasını takıp GYM'den sahile iner, deniz kenarında Vaporeon'un kuyruğunu yakalamaya çalışan oğlanı zorla alırdım içeri. Bırak da azıcık yüzsün hayvan, çocuk bakıcısı gibi oldu iyice. Hadi gel evde Snorlax'ın üstüne yatarsın...

Gym Takımı:
Charizard, Snorlax, Vaporeon

Favori Pokémon Türü:
Su

Tehlike Seviyesi:
Elektrikli Pokémonlardan elektrik almamayı tercih ediyorum.

Pokédex Tamamlama Derecesi:
Sadece ilk nesil (sevimli olanlar için istisna yaparım. Hadi gel Togepi, yırttın.)

PELİN

SKYRIM

Bilgelik:
100

Tehlike Seviyesi
Kahramanla beraber bir yolculuğa çıkmadıkça bir şey olmaz.

Evrene Dahiliyet:
En dahili onlar hem de. Herkesten, her şeyden haberleri var.

Maddiyat:
Halk bir şekilde besliyordur bu tipleri.

Zararı:
Çok danışılan biri olmak zaman zaman yorabilir. Yalnızlığı seviyoruz sonuçta.

Ejderha Savaşçıları, okçular, büyücüler, kahramanlar derken kimse yerel halkı düşünmez oldu. Oyunlarda en büyük zararı ve ziyanı görenler onlar halbuki. Orta Çağ'da, özellikle de fantastik bir Orta Çağ'da halktan bir NPC'ysen bu tür facialarda arada kaynayıp gidebiliyorsun. İşte bu yüzden bu tür evrenlerde düz insan olmamak gerek. Ne çok dahil olacak ne de çok uzakta duracaksın. İçten içe hikâyeye de katkın olacak ama ölüp gitme riskini de göze almayacaksın. Hem keyfini sürecek hem acısını çekmeyeceksin. Böyle bir NPC olmak lazım bu hayatta.

Gücüm olsun gerekirse kullanayım, tüm hayatımı bir yol uğruna feda etmeyeyim. Nasihatler vereyim, yardım edeyim ama evimde de oturabileyim. Kim gidecek dağları taşları aşıp, yaratıklarla savaşmaya. Bir başkasını yollayayım olsun bitsin. İş bitirici olmayayım, bir başkası bitirsin, onu ben görevlendirmiş olayım. Özellikle Skyrim evreninin sefasını bu gibi NPC'ler sürüyor. Nerede işkence, bataklık, iskelet, ejderha varsa derdi baş kahramanımıza kalıyor.



dead space

ONUR

Ben NPC olsam Dead Space evreninde bir NPC olmak isterdim, ömrüm çok uzun olmazdı ama bunun neden insanları korkuttuğu da pek anlamamışımdır. İnsanlığın iyiliği için ödenecek beden ufak çünkü. Yani düşünün; The Brethren Moons geliyor, Necromorph'lar etrafa sinemada dökülen kabak çekirdeği gibi saçılmış vatandaştan oy ve et toplamaya çalışıyor. "Make us whole again" seçim sloganı yine ama Türkçe'de "Birlikten kuvvet doğar" şeklinde kullanılıyor. Hepimiz istesek de istemesek aynı devasa organizmanın bir parçası oluyor, genetik materyalimize sıcacık, samimi, nihai bir yuva buluyoruz. İnsanlık yekvücut olunca toplumun gerçekçilikten uzak güzellik standartları ve gelir eşitsizliği ortadan kalkıyor, küsler barışıyor, aşk acısı bile ortadan kalkıyor çünkü sevdiğimizle aynı bedende buluşmuşuz. En önemlisi artık "Dış Güçler" diye kavram yok çünkü her şey "İç Güç." Esasen uydudan çekilme bir selfie olan "İçler Güçler" isimli otobiyografik sanat eseri sanat âlemine bomba gibi düşerken insanlık yıldızlar arasındaki macerasına tüm gücüyle devam ediyor…

Genetik Çeşitlilik:
Çok. Herkesi sevgiyle kucaklıyoruz.

Tehlike Seviyesi:
Sizin için mi bizim için mi?

Gürültü Patırtı Durumu:
Uzayda çığlığınızı kimse duyamaz.

Yemek/Ulaşım:
Elinize geçirdiğinizi yemekte serbestsiniz, ulaşım… beden durumunuza göre değişiyor.

Maaş Durumu:
Herkese eşit.

FINAL FANTASY XIV

CAN



Final Fantasy XIV'te olunabilecek çok fazla NPC var ama en kıyağı Limsa Lominsa'da muhafız olmak olurdu herhalde. Mis gibi; sinir yok, stres yok. Arada Etherys'i, hatta onun yansımalarını tehdit eden bir mevzu olursa da Warrior of Light ve kankaları hallediyor nasıl olsa, bizlik bir durum değil. Ha, kırk yılda bir belki korsanlar ya da sahuagin baskını falan gibi şeyler oluyor ama onda da bizden önce Amiral Mom… aman, yani Amiral Merlwyb koşup vuruyor zaten.

Eh, bize ne kalıyor? Aetheryte meydanda dans edip zıplayan, gülüp eğlenen tiplere göz kulak olmak. Onların da bir şey yaptığı yok zaten, bütün gün Aetheryte'ın önünde dikelip partiliyorlar, müzik falan çalıyorlar. En fazla "Yalnız gençler, çoluk çocuk var. Üzerinize biraz bir şeyler giyin azıcık" diyoruz arada, onda da "Sensin lan çocuk! Lalafel'im ben!" diyene denk gelmediğimiz sürece sıkıntı olmuyor. Vallahi kıyak iş ve sanırım benim gerçekten böyle bir dinginliğe ihtiyacım var…

Tehlike Seviyesi:
Bir keresinde Teledji Adeledji "çocuk" dediğim için bıçaklamaya çalıştı, onun dışında asayiş berkemal.

Yoğunluk:
Tıklım tıklım. Sunucular dolduğunda yeni gelen kedi kızları Gülhis'in Stardew'deki adasına yolluyorum.

Denize Mesafe:
Valla çok sıcaklarsak hemen altımız okyanus aslında.

Aylık ücret:
Ya o değil de, ödüllü Heavensward ve level 60'a kadar bedav—tamam, sıkıldınız bundan biliyorum.



Dark Souls 2
Heide Knight

ESER

Seçilmiş kişiymiş, çağları bitirip yenisini başlatmakmış, güçlü boss ruhlarını ele geçirmekmiş, alevleri güçlendirmekmiş, kendini feda etmekmiş, tahta oturmakmış… Ben böyle şeylerden anlamam, anlamaya da niyetim yok zaten. Yoksa buradan geçip giden hiçbir kahramandan aşağı kalır yanım yok benim. Ama ne işim var tuhaf tuhaf kalelerde, zehirli bataklıklarda, tımarhanelerde, harabelerde… Ben böyle ağacın dibinde oturarak boş boş zaman geçirmeyi seviyorum arkadaş. Zırhıma saplanmış okların derdi bana yetiyor da artıyor bile.

Ha arada bir yeni bir Seçilmiş Kişi geliyor buralara. Önce kendisine saldıran birkaç hollow'u öldürüyor, sonra ben gıkımı bile çıkarmayıp olan biteni uzaktan izlediğim halde bir de gelip bana dalıveriyor. Herhalde kimseye güvenmiyor olduğundan olsa gerek, arkasından sürpriz biçimde saldıracağımı falan mı düşünüyor nedir? İşi gücü yok, benim de rahatımı bozuyor. Ama bilmiyor ki bu topraklarda hepimiz lanetliyiz, bir ölür, bir diriliriz. O yoluna devam ediyor, bense tekrar diriliyor, bağdaş kurup oturuyor, bir sonraki Seçilmiş Kişi'yi beklemeye devam ediyorum. Bütün gün hiçbir şey yapmamak gibisi var mı ya?

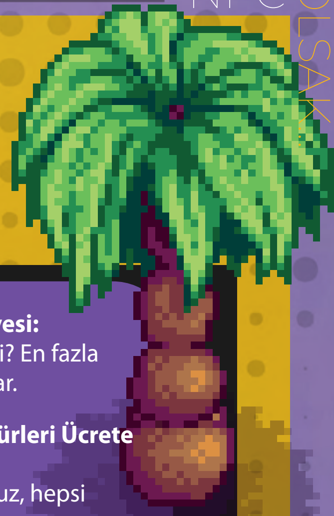
Kıyafet Zorunluluğu:
Çekmişim gıcır gıcır beyaz Heide Knight zırhımı, benden rahatı yok.

Oklar Ne İş?
Gözüme saplanan oku çekmeye korkuyorum, kanarsa durdurmak zor olur.

Mekân Değiştirmesek Mi
Ben Düşmüş Devler Ormanı'nı seviyorum, elleşmeyin bana.

Solaire'le Alakası:
Solaire ile miğferlerimiz aynı, benimki daha solgun sadece. Bir bağ var mı, onu da siz düşünün.

Pasifizm:
Ben eski bir Blue Sentinel'im, günah işlemeden kimseye saldırmam. Bu mesaj da bana saldıranlara gelsin, tabii anlayana.



Stardew Valley

GÜLHİS

Ginger Island'ın gizemli köşelerinde mintoş bir ev ve mintoş bir kedi aksesuarları standıyla giriyorum hayatınıza. Ha bir de bolca kedi! Hani evinize kedi ya da köpek alabiliyorsunuz ya… Kedi aldıysanız Ginger Island'a geldiğinizde benimle tanışıyorsunuz. Kediniz için değişik tasma ve kostümler, ilerleyen bölümlerde değişik kedi evleri falan… Ve elbette çeşit çeşit kedi mamaları!

Oğlum kim Stardew Valley'de NPC olmak istemez?! Böğürtlen çalıdan, su gölden… Junimolar desen zaten her işe koşturuyorlar yavrum. Fakat Stardew Valley'i detaylıca oynayan herkesin bileceği üzere bu dünyada NPC olmanın bir bedeli var.

O da gizemli arka plan hikâyeniz olması!

Ben neden bir başıma ve bu kadar kediyle bir adada yaşıyorum? Kumdan ve hindistan cevizinden ibaret bu adada bu kadar kediyi neyle besliyorum? Sahiden… Ne var lan bu kedi mamalarının içinde?!

Tehlike Seviyesi:
Ya ne tehlikesi? En fazla kedi tırmık atar.

Yeni Tasma Türleri Ücrete Dahil Mi?
DLC satmıyoruz, hepsi içinde.

Kedi Tuvaleti:
Ada kumdan ibaret diyorum. Bastığınız yere dikkat edin bence.

Kedilerin Kumu Kazarken Yanlışlıkla Gömülmüş Kemikleri Bulma İhtimali:
Yoo, nereden çıkarttınız ki? :)

EREN E.

HERHANGİ BİR MONSTER HUNTER OYUNU

Şimdi canavar avcısı olmak zor iş. Sürekli olarak hangi manyağın tasarladığı belli olmayan abidik gubidik canlılarla yakın temas halinde olmak gerekli. Sürekli gelişmeleri takip edip güncel kalacaksın ki güçlenen canavarlara karşı koyabilesin falan. Emek istiyor ve sakata gelme ihtimalin de yüksek. Ama Monster Hunter evreninde bir de araştırmacılar var bu canavarlarla ilgilenen ki ben onlardan biri olup sürekli dünyayı gezip araştırmak isterdim. Bulunan yeni türler, eskilerin farklı versiyonları, kadim canavarlar derken hayatımdan macera eksik olmazdı ama yine de belli bir konfor alanında da olurdum ki hemen her kasabada rastlanan muazzam ve egzotik yemekler de cabası. Çünkü iyi yemek kafayı çalıştırır, adamı mutlu eder üstüne bir de hamam sefası yaptın mı tadına doyum olmaz doğrusu. Monster Hunter evreni bu noktada adil bir çizgi izliyor: Cefası da çok sefası da. Çalışmak ve keşfetmek bana zaten koymaz o yüzden bir araştırmacının hayatı benim için ideal bir NPC'lik olur günlük rutinimi seve seve uygulardım.

İş Yükü:
Yoğun ve sürekli hareket halinde olmak gerekli.

Tehlike Seviyesi:
Yerine göre değişse de sürekli bir canavar tehdidi mevcut.

Cefa/Sefa Dengesi:
Ne kadar ekmek o kadar köfte, yani dengeli.

Mahalle Sakin Mi?:
Köy ve şehirler genelde sakin, dışarısı ana baba günü.

Buradan Sıkılsam Hangi Evrene Geçiş Yapardım:
Pokémon evreninde bir araştırmacı olurdum, aynı iş daha sakin ortam.

Mass Effect

ÖMER

Madem galaksiyi yok oluştan kurtaracak karizmatik lider Shepard değil de oynanamayan bir karakter olacağız ve de madem Shepard'ın yancıları direkt kontrol edemediğimiz için NPC sayılırlar (sayılırlar lan!), ben ekipten biri olayım. Shepard beni Normandy'siyle gezmeye götürür, galaksi turu atarız, arada uzaylı vururuz falan. Hem fem-Shepard beni beğenirse romans da yaşarız ne güzel. Görevimi yapması şartıyla sadık da olurum ona zaten.

Bi' dakka? Erkek olmam fark etmiyor, bana erkek Shepard da mı yazılabiliyor?! NOOO!!! Amanın bir de Shepard kişiselleştirilebiliyor ve galaksinin en çirkin varlığı haline de mi gelebiliyor ve NPC olduğun için sana yürümeye karar verirse ona hayır deme seçeneğin yok mu?!?! NOOOO-OOOOOOĞĞĞĞ!!

Risk #1: Shepard'ın seninkilerle aynı yetenekleri seçip seni gruba almaması ve galaksi yanarken paso gemideki aynı yerde dikilmek.

Risk #2: Shepard'ın sadakat görevini yapmaması ve son görevde saçma sapan ölmek.

Risk #3: Shepard'a hayır diyememek :,(

Football Manager

OĞUZ



Çocukluktan itibaren iki tane çok büyük ilgi alanım oldu. Biri oyunlar diğeri de futbol. Bu ikisinin kesişim kümesiyle de çok fazla zaman geçirdim. Menajerlik oyunlarında bazen İtalya›nın köylerinden takımlar aldım, bazen güzide memleketimi idealist öğretmen gibi köy köy dolaştım. Ancak bunları yaparken hep hocaydım. Bir NPC olabilseydim kesinlikle Football Manager serisinde wonderkid olmak isterdim. Haftada 1-2 maça çıkıp milyon euroları cebe koymanın yanında küçük top adam şeklinde futbol oynamak da çok acayip bir deneyim olurdu. Hoş ben o top adamları kafamda hep kanlı, canlı bir şekilde canlandırdım ama o gerçeklikte durum daha farklı olurdu.

16 yaşında Kastamonu Araç Belediyespor altyapısından çıkıp dünyayı kasıp, kavuran bir stoper olmak hiç de fena olmazdı. Hatta oyun ilerledikçe emekli olduktan sonra tekrar antrenör olup sonsuz bir döngü içerisinde hem futbolun hem de FM'nin içerisinde kalmak bu gerçek hayat dediğimiz çakma simülasyondan çok daha eğlenceli olurdu. Öyle kılıçlı, kalkanlı kafamın bir ruh hastası tarafından kesilebileceği yerlere gitmek istemem. Başıma gelecek en kötü olay kasap bir ön libero tarafından sakatlanmak olurdu ama FM'de acı da hissetmediğin için 2 ay yatar topuma bakardım...

Sakatlık Riski:
Seneler önce beton sahada oynarken sağ dizimi parçalamıştım...

Oyuncu Temsilcisi:
Futbolun kan emicisi menajerlerle çalışmayı düşünmüyorum, tam bir Türk usulü babam yapar o işi!

Maddiyat:
Muhtemelen paranın pek anlam ifade etmediği FM dünyasında kendimi Parma'ya atıp Bennarivo ile birlikte efsaneler arasında yer almak alacağım tüm sözleşmelere bedel olurdu.

Kapris:
Bunca sene türlü türlü Wonderkid bana eziyet çektirmişken ben de yapay zekâ hocamın harcadığı RAM'i burnundan getirirdim...



Legend of Zelda



EMRE S.

Salondan vazo gibi bir şeyin kırılma sesi geldi. "Ay gündüz vakti soyuluyoruz galiba" dedi hanım korku içinde. "Merak etme, bizim oğlandır. Gene prensesi kaçırdılar herhalde" diye yanıtladım sakince. Ben bu duruma alışıktım fakat köyümüze gelin olarak gelen hanım hâlen daha alışamamıştı. "Yahu ne fikirsiz adamsın, gidip bir baksana şuna" diye fırçayı yiyince mecburen kalktım yerimden ve salona doğru ilerledim. İki odalı evimizin salon olmayan tek odasındaydık zaten.

Tam da tahmin ettiğim gibiydi. Yeşiller giymiş, kılıç-kalkan kuşanmış genç bir oğlan salondaki çömleği kırmış, şimdi de deliler gibi dolaplar ve rafları kurcalıyordu. Oraya ne ara koyduğumu bile hatırlamadığım 2-3 Rupee'yi cebine atmakla meşguldü. Benim de geldiğimi görmüş fakat zerre iplememişti. Hiç bozmadan evimizi talan edişini hayranlıkla izlemeye devam ettim.

Benden bir ses çıkmayınca merak eden hanım yanıma geldi. "Ay yastık altı 3-5 Rupee'miz var, onları da bu çalıyor" dedi oğlana bakarak. "Çalıyor ama çalışıyor çocuk. Bundan öncekiler Ganondorf'u da durduramamıştı" dedim. Hyrule'un bekası için birkaç Rupee'nin ne önemi vardı?

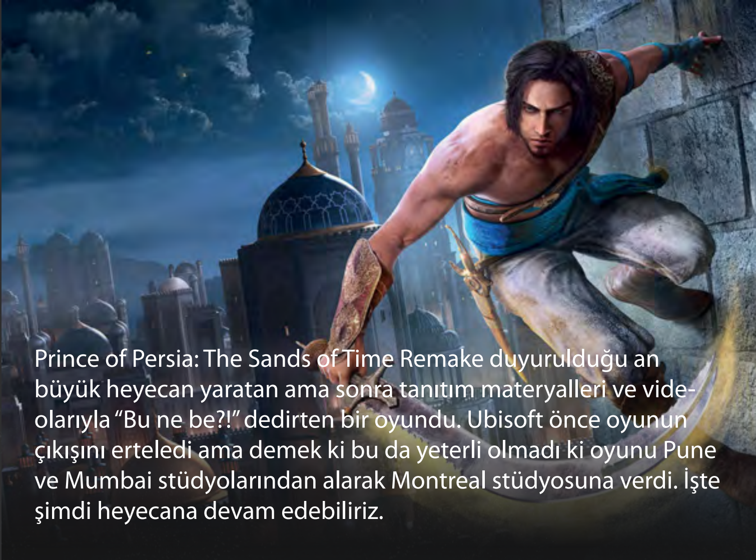
Oğlan ikimizi de takmadan her tarafı kurcalamaya devam ediyor, bulduklarını da anında cebine atmaya devam ediyordu. "Bu mu efsane dediğin? Yerin dibine batsın böyle Zelda efsanesi!" dedi hanım. Çok öfkelenmişti. "Onun adı Zelda değil, Link" diye düzelttim. Cehaleti bazen canımı sıkıyordu.



BU AY NE OLDU?

Siz de farkındasınız ki bu ülkede yaşamak gün geçtikçe zorlaşıyor, bir yandan şuraya güzel bir şeyler yazayım diyorum, diğer yandan içimden güzel şeyler yazmak gelmediğini fark ediyorum. Her ay daha kötüye gidiyor olmamızın sorumlularından günün birinde kurtulduğumuz zaman... işte o zaman buraya çiçekleri böcekleri dizeceğim, size söz :) ■ ESER

MAYIS 5



Prince of Persia: The Sands of Time Remake duyurulduğu an büyük heyecan yaratan ama sonra tanıtım materyalleri ve videolarıyla "Bu ne be?!" dedirten bir oyundu. Ubisoft önce oyunun çıkışını erteledi ama demek ki bu da yeterli olmadı ki oyunu Pune ve Mumbai stüdyolarından alarak Montreal stüdyosuna verdi. İşte şimdi heyecana devam edebiliriz.

MAYIS 6

Oyuncu camiası yıllarca Blizzard'a yerel fiyatlandırma için baskı yaptı, kampanyalar düzenledi, çeşitli platformlarda bu talebi dile getirdi. Nihayet Blizzard da Battle.net'e Türk lirası desteğini eklemeye karar verdi. Blizzard kur olarak 1 euro'yu 10 lira olarak kabul etmiş, bu da tüm fiyatlarda %40'lık bir indirim anlamına geliyor. Daha iyi olamaz mıydı? Tabii olabilirdi ama buna da teşekkür etmek lazım.



MAYIS 7



Square Enix, batıdaki bazı önemli stüdyolarını ve IP'lerini Embracer Group'a satmıştı. Ancak Square Enix resmi bir açıklama yaptı ve "Just Cause, Life is Strange ve Outriders" hâlâ bizde dedi. Yani Tomb Raider'ı ve Deus Ex'i verip de kâr getirmeyen Outriders'ı elde tutmak nasıl zekice bir anlayışın ürünüdür, onu bilemiyorum.

MAYIS 5



Hangar 13, yeni bir Mafia oyunu üzerinde çalışmaya başladığını ilan etti. Hangar 13'ün başındaki isim Haden Blackman'in stüdyodan ayrılması her ne kadar kafalarda soru işareti yaratsa da Unreal Engine 5 kullanılarak geliştirilecek olan oyun orijinal Mafia üçlemesinin öncesini konu alacak. Don Salieri'nin gençliğini görme ihtimalimiz çok yüksek anlayacağınız.

MAYIS 6



Call of Duty'nin kan kaybetmekte olduğu bir sır değil. Serinin yıllık satışları %40 oranında azalmış durumda ve bunu da özellikle Call of Duty: Vanguard'da görebiliyoruz. Oyuna gösterilen ilgi son 10 yılın en düşük seviyelerinde ve Activision sorunun Call of Duty'de değil de "İkinci Dünya Savaşı'nda" olduğunu söylemiş. Yani bu açıklama da ilerideki CoD oyunlarında bu temayı görme ihtimalimizi oldukça düşürüyor.



MAYIS 9

Bir oyun isminin hakkını ancak bu kadar verebilir. Babylon's Fall, yani Babil'in Düşüşü'nden bahsediyorum. İşte tam bu tarihte oyunun eş zamanlı oyuncu sayısı kaça düştü biliyor musunuz? 1'e. Koskoca Steam'de büyük umutlarla piyasaya sürülen Babylon's Fall'u sadece tek bir kişi oynamış. Babil düşerken adam ünlü oldu, bu da hayatın cilvesi.



MAYIS 10



Ariel Jurkowski, yeni oyunu Please Fix the Road'u çıkışıyla aynı gün torrent üzerinden korsan paylaşacağını açıkladı. Üstelik bu versiyonda korsan temalı şarkı, ayarlar menüsünde farklılıklar gibi korsana özel özellikler de olacakmış. "Oyun nasılsa korsana düşecek, en azından böylece bazı kişiler jestimden hoşlanır" demiş Jurkowski. Hiç fena bir reklam yöntemi değil, ne dersiniz?

MAYIS 12



Bethesda'nın bu yıl çıkması beklenen iki büyük oyunu ortak bir açıklamayla 2023 yılına ertelendi. Yılın en önemli isimlerinden biri olan Starfield ve Arkane'in yeni oyunu Redfall bu yıl içinde çıkmayacak. Bu da Microsoft'un Game Pass planlarına önemli bir darbe anlamına geliyor çünkü yılın kalan kısmında Game Pass'e gelecek büyük bir birinci parti oyun kalmamış oldu. Ayrıca Starfield'ın aradan çekilmesi de Yılın Oyunu seçimlerini kolaylaştıracak gibi duruyor.

MAYIS 18

Üç ayrı Silent Hill oyununun geliştirilmekte olduğuna dair çıkan haberlerden en dikkat çekici olanlardan biri de Silent Hill 2'nin remake versiyonuydu. Bloober Team bu konuda bir açıklama yaptı ve "Yapmakta olduğumuz şeyler hakkında yorum yapamıyoruz, çünkü ortaklarımızla olan ilişkimizi önemsiyoruz" dedi. E daha ne açıklama yapacaksınız, yalanlamadığınıza göre gerçekten de Silent Hill 2 Remake geliyor! Serinin en sevdiğim oyunu bu, bırakın da heyecan yapayım.

MAYIS 20



Güne tatsız bir haberle başladığımız bu gün SCS oyunlarının Steam'deki fiyatları öyle az buz değil, yaklaşık üçe katlandı. Euro Truck Simulator ve American Truck Simulator gibi ağır vasıta simülasyonlarıyla ünlü stüdyonun oyun fiyatları 40 liradan 150 liralara, DLC'ler bile 48 liradan 134 liraya fırladı. Yani suç tabii ki adamlarda değil ama yine de hoş olmadı.

MAYIS 26



Sony şu an için aktif olarak hazırlanmakta olan dizi ve filmlerinin bazılarını duyurdu ve her ne kadar God of War'u önceden biliyor olsak da listeye iki sürpriz isim eklendi. God of War dizisi Amazon Prime'da yayınlanacak, Horizon dizisini ise Netflix kapmış. Bunlara ek olarak bire de Gran Turismo filmi var ortada ve Sony bu film için Neill Blomkamp'ı istiyor. E The Last of Us, Twisted Metal dizileri zaten çekiliyor, Ghost of Tsushima filmi de sırada. Sağımız, solumuz, önümüz, arkamız Sony olacak çok yakında.



Malenia the Severed

"I'M MALENIA, BLADE OF MIQUELLA..."

ESER GÜVEN

Bir boss düşünün; ulaşması son derece zor, gizlerin arkasına saklanmış. Tamamen opsiyonel ama aynı zamanda Lands Between'deki en zor boss. Öyle bir boss ki onunla yapılan dövüşten sağ çıkmak tam bir övünç sebebi. Evet Malenia, senden bahsediyorum. Bölünmüş Malenia. Miquella'nın Kılıcı olan Malenia…

Malenia, Kraliçe Marika ile onun ikinci kocası ve bir Elden Lord olan Radagon'un kızı. Bir de ikiz erkek kardeşi var Miquella isminde. Elden Ring lore'unu takip ediyorsanız tam da bu noktada kafanızın karıştığına eminim. Çünkü Radagon ve Marika aslında aynı kişi; daha doğrusu aynı tanrının iki parçası. Haliyle böyle bir birliktelikten olan Malenia da Miquella da doğumlarından itibaren lanetlenmiş kişiler. Malenia, Scarlet Rot'a yakalanmış ve onu içeriden yiyen bu hastalık yüzünden birçok uzvunu ve hatta gözlerini kaybetmiş. Miquella ise hiç büyüyememiş, hep çocuk kalmış. Bu ikiz kardeşler birbirine son derece bağlı olduğu için Malenia kardeşinin koruyucusu ve Kılıcı olmaya yemin etmiş.

Miquella içinde doğdukları bu lanete çare bulmak için çok uğraşıyor aslında ama elinden gelen tek şey altından bir çuvaldız yapmak oluyor. En azından bu sayede Malenia'yı saran Rot'u kontrol altında tutmayı başarabiliyorlar.

Malenia "…ve ben mağlubiyet nedir tatmadım" diyor ya, o kadar haklı ki. Parçalanma olayından sonra onun eline yüzüğün bir parçası geçiyor, yarı tanrılarla yapılan savaşlarda da aralarında Godrick the Grafted'ın da olduğu çok sayıda savaş kazanıyor ve geriye sadece iki yarı tanrı kalıyor: Malenia ve onun üvey kardeşi Radahn.

Caelid'de karşı karşıya gelen bu ikili müthiş bir düelloya girişiyorlar, Radahn da inanılmaz güçlü bir yarı tanrı. Yalnızca kılıcının gücüyle Radahn'ı mağlup edemeyince içindeki Scarlet Rot'u serbest bırakıyor ve Caelid toprakları yanıp kül oluyor. Scarlet Rot Radahn'ı yiyip bitiriyor, Radahn aklını kaybedip savaş alanında bilinçsizce dolaşmaya, dost düşman ne görürse yemeye başlıyor. Onun da sonsuz laneti bu işte.

Bu olay sonunda komaya giren Malenia'yı Finlay isimdeki şövalyesi Haligtree'ye taşıyor. Malenia uykusundayken vücudundan akan Scarlet Rot ise Haligtree'yi zehirlemeye başlıyor. Hani şu baş belası, bir sürü kolu olan böceğimsi yaratıklar var ya. Kindred of Rot isimdeki bu yaratıklar aslında Malenia'dan doğma. Bu yaratıklar Malenia'ya tanrıça olarak tapıyor ve uykusundan uyanıp çiçekler açmasını ve Çürüme Çağı'nı başlatmasını umuyorlar.

Malenia gerçekten de uyanıyor ama onu uyandıran kişi Haligtree'nin köklerine giden yolu keşfeden bir Tarnished oluyor. Yani biz: Malenia'ya ilk gerçek yenilgisini tattıran kişi. Malenia yenilgiyi kabul etmiyor ve kendisini tamamen Scarlet Rot'un kollarına bırakarak bir kez daha karşımıza çıkıyor. Sonrasında ise kulaklarda onun şu son sözleri yankılanıyor…

Benim sevgili Miquella'm, kardeşim…

Üzgünüm. Nihayet dengimle karşılaştım…

Yaralı Ceylan

Doğuştan beri Scarlet Rot belasıyla birlikte yaşayan Malenia'nın vücudu ciddi biçimde deforme olmuş ve zayıflamış. Ayrıca çok sayıda savaşa katıldığı için de çok sayıda yarası var. Malenia'nın vücudunda üç tane protez var: sağ kolu, sol bacağı ve sağ ayağı. Scarlet Rot yüzünden bazı uzuvlarını kaybettiğini biliyoruz ama bazı kayıplarını da o yenilgi yüzü görmediği savaşlar sırasında almış olabileceği düşünülüyor. Yine de tüm bunlara rağmen kendisi hâlâ daha eşsiz bir güzelliğe sahip.



TCHIA HAKKINDA BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY

GÜLHİS CANPOLAT

Kısaca
Kum havuzu açık dünya oyun, işte böyle sahil kumlarında olur!

1 Yeni Kaledonya da nere ola ki?

"Terre de parole, terre de partage / Konuşmanın diyarı, paylaşmanın diyarı," sloganlı, küçük bir ada Yeni Kaledonya. Tropik bir açık dünya oyunu olan Tchia'nın ilhamı da geliştiricilerinin de memleketi olan Pasifik Okyanunusu'ndaki bu adadan geliyor.

2 Tchia'nın özel güçleri

Her oyun karakteri gibi zıplayan, koşan, rüzgârda süzülen ve denizlere yelken açan Tchia'nın, işte o oyun karakterlerinden farklı olarak bir de karşısına çıkan hayvanların ve objelerin kontrolünü ele geçirebilme özelliği var. İşte bu özelliğiyle açık dünya bambaşka bir anlam kazanıyor benim için!

3 Awaceb dostum!

Phil Crifo ve Thierry Boura, Tchia'yı yapan Awaceb stüdyosunun kurucuları ve bu stüdyonun onlar için anlamı çok başka. Yok harbiden başka! A-va-seb diye okunan Awaceb, Yeni Kaledonya'da "Her şey yolunda," anlamına geliyor. Stüdyo Fransa'nın Bordeaux kentinde olmasına ve dünyanın birçok yerinden çalışanları olmasına karşın bu iki geliştirici köklerini unutmuş değil.

4 Ukulele çalmak içindir

Hani Last Of Us 2'de çalınabilir gitar vardı… Hah! İşte öyle ukulele ama bu sefer içimiz kan ağlamıyor çalarken! Hem de ukulele!! Üstelik belli ki üstüne düşülerek yapılmış çünkü akorları basarken Tchia'nın el hareketleri ve pozisyonları da doğru. Ve hikâyeye özel ukuleleli, müzikli bölümler de olacakmış. Müzik severlere duyurulur!



5 Yerel dilleri de duyacağız

Yeni Kaledonya sadece Tchia'nın görselliğine ilham vermekle kalmıyor, aynı zamanda oyundaki NPC'ler de yerel yetenekler tarafından seslendirilmiş olacak. Fransa'ya bağlı bu küçük adanın kültüründen beslenen Tchia'nın dünyası kurmaca da olsa, altyazılı bir şekilde Yeni Kaledonya'nın yerel dillerini de duyacağız bu oyunda.



TÜR: Açık Dünya Macera | **YAPIM:** | **DAĞITIM:** Awaceb | **PLATFORM**: PC, PS4/PS5 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2023'ün ilk çeyreği



Oyunezer





GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Evet, biliyorum çoğunuz bu oyunla büyüdünüz. Evet, teknik açıdan zamanında oldukça etkileyiciydi. Aklımızı başımızdan alan GTA 3 ve Vice City'nin toplamından daha büyük bir oyun yapmak kolay değildi. Ama çıkışının üzerinden 18 yıl geçmiş. Artık sakin ve objektif bir şekilde değerlendirebiliriz kendisini.

Boyut, işlev falan…

Teknik olarak etkileyici derken görsellerinden değil, içeriğinden bahsediyorum. Bu kadar büyük bir haritayı PS2'ye sığdırmak ve sorunsuz bir şekilde çalıştırmak kolay olmasa gerek. Haydi bir şekilde sığdırdın, içini nasıl dolduracaksın? Rockstar'ın cevabı "Doldurmayacaksın!" olmuş belli ki. Arada değişik birkaç mini oyun bulmak mümkün olsa da haritanın asıl işlevi görevlere gidip gelirken yolumuzu uzatmak olmuş. Hele bir de işiniz başka bir şehirdeyse 5-10 dakikayı gözden çıkarın.

Ne anlatıyon birader?

Saatlerimizi boş yollarda geçirdiğimize değse bari. San Fierro ve Las Venturas'ta geçen olayların asıl konuyla ne alakası var? Çıkarıp atsak hikâyeden ne eksilecek? Hiçbir şey! San Andreas dışında geçen olayların San Andreas'tan çok GTA 3 ve Vice City ile alakası var yani, öyle anlatayım.

Kalitesiz kontrol

Vice City demişken dünyanın en sinir bozucu görevi nedir desem çoğunuz "Vice City'deki helikopter!" diye cevap verirsiniz. Ben de size "O zaman San Andreas'ı oynamadınız!" diye karşılık veririm. O uçak kontrolleri nedir öyle arkadaş?! Oyunu çıkarmadan önce o bölümleri hiç mi kimseye oynatmadınız? Bunlar kalite kontrolden nasıl geçti? Haydi sırf içerik olsun diye oyundan çıkarmadın da ana görevin bir parçası yapmak nedir?



Sıka sıka gitmek

Diyelim ki uçakları görmezden geldik. Neticede GTA bir uçuş simülatörü değil, bir aksiyon oyunu. Hakkını yemeyeyim, çatışma mekanikleri önceki oyunlara göre iyileştirilmiş. Artık daha rahat nişan ve siper alabiliyoruz. Peki bunu değerlendirmenin yolu bitmek bilmeyen, detaydan yoksun koridorlarda ilerlemek ve üzerimize koşan onlarca beyinsiz düşmanı vurmaktan mı geçiyor? Oyunu test ederken bu bölümlerde eğlendiniz mi gerçekten? s

Gölge oyunları

Başarısız çatışma bölümlerinin yanı sıra başarısız gizlilik bölümleri eklemeyi de ihmal etmemiş Rockstar. Gizlilik derken aklınıza gölgelerde saklanan bir Sam Fisher gelmesin hemen. Onun yerine koyu yüzeylerde çömelen bir CJ hayal edin. Oyunda gerçek zamanlı gölge olmadığı gibi karanlık bir atmosfer bile yapamamışlar. Koyu yüzeye çömelirsek düşmanlar bizi görmezden geliyor. Oldukça komik bir görüntü bu. PS2'den hem bu kadar büyük bir harita hem de gerçek zamanlı bir ışık sistemi beklemek saçma tabii, ama bunları "Bakın ne kadar güzel gölge yapamıyoruz!" diye de gözümüze sokmanın alemi yok bence.

Bu kadar gömdüm, daha gereksiz RYO öğelerine, inanılmaz sıkıcı ve uzun yarışlara, tekrar eden mahalle çatışmalarına, CJ'in ne kadar boş bir karakter olduğuna bile değinmedim. Neresinden tutsam elimde kalıyor oyun. Birbirimizi 18 yıl boyunca kandırdık, artık yeter. Kabul edelim ki San Andreas PS2 döneminin en kötü GTA oyunuydu.

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMSI
Atelier Sophie 2: The Alchemist of the Mysterious Dream	7.5	82
B.I.O.T.A.	7.5	70
Chrono Cross: The Radical Dreamers Edition	8.5	83
Diablo II: Resurrected - Patch 2.4 (UPDT)	-	-
Dune: Spice Wars	-	77
Dungeon Alchemist	-	-
Final Fantasy VI Pixel Remaster	8.5	88
Final Fantasy XIV: Endwalker - Patch 6.1: Newfound Adventure (UPDT)	-	-
Forgive Me Father	6.5	73
Ganryu 2: Hakuma Kojiro	7	68
House of the Dead Remake	7	63
LEGO Star Wars: The Skywalker Saga	8	82
Lumote: The Mastermote Chronicles	7	84
Nintendo Switch Sports	7.5	72
SOLASTA: Crown of the Magister - Lost Valley (DLC)	6.5	-
The Serpent Rogue	6	75
Total War: Warhammer III (UPDT)	-	-
Weird West	7	76



İNCELEMELERDE BU AY

OGZ TAKIMI



ANTON SEMCHENKO

Açık konuşacağım, pandemi kişisel olarak beni çok pozitif etkiledi. İki yıl öncesine kadar dışarı çıkmadığım için "asosyal" diye eleştirilirken bir anda "çevresindeki insanları düşünen sorumlu kişi" oluverdim. Üstelik ofise sadede canım isteyince gidiyorum artık. Mis. Tek problem oyun konferanslarının da iptal olmuş olmasıydı.

Her ne kadar asosyal olsam da geliştirdiğim oyunları millete gösterip övgüleri geri bildirim toplamayı çok severim. Sadece konferanslarda görüştüğüm bir grup sevdiğim arkadaşım da var hem. İki yıl aradan sonra geçtiğimiz ay ilk konferansıma katıldım, çok mutluyum! Umarım sonraki pandemi hemen başlamaz da en azından birkaç yıl boyunca konferansları görece rahat bir şekilde gezebiliriz.

SAYILARLA

644

Guild Wars 2'de geçirdiğim saat sayısı. Temel oyunun ana hikayesini bitirip kapatacaktım oysa ki :(

1018

Sadece Steam kütüphanemdeki oyun sayısı. Yarın emekli olsam, ölene kadar oyun oynasam bunlar bitmez. Daha da oyunlara para vermem. Aa yeni o ne? Yeni Humble Bundle mı gelmiş?

1

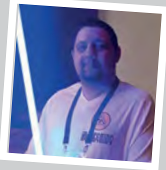
Parası neyse verip büyük abi gibi gittiğim konser sayısı (yani siz okuyunca 1 olacak, konser yarın)

ÜÇ ÖNERİ

GTA 4: Biraz geriden geliyor olabilirim, ne var? Hem bu oyun San Andreas'ı oynayıp GTA'ları sevmediğime karar verdiğim bir dönemde çıktı. Ama şu anda gönül rahatlığı ile söyleyebilirim ki serinin en iyi oyunu.

Catie in MeowmeowLand: İtiraf ediyorum oyunu henüz tam olarak oynamadım. Konferansta birkaç sahnesini oynayıp kahkaha attıktan sonra bıraktım ve hakkını verebilmek adına evde oynamaya karar verdim. Bence siz de bir şans verin.

Culpa Innata: Zamanında değeri bilinmemiş yerli bir macera – bulmaca oyunu. Üstelik geliştiricilerin ilham kaynağı Lovecraft falan da değil. Alev Alatlı'nın Schrodinger'in Kedisi isimli bir romanı.



OĞUZ ERDOĞAN

En son buraya konuk olduğumda tam olarak yaz sonuydu. Çünkü transfer dönemi bitmek üzereydi ve FFP/Bütçe hesaplarından bir anda ekonomist olduğum bir dönemdi. Şimdi yaklaşık bir sene sonra geldiğimde arada bir Trabzonspor şampiyonluğu (Eser Abi'ye tekrar tebrikler) yaşadık. Bir de Real Madrid'in yeniden kendini ispatı. Kışın Dünya Kupası oynanacak diye yeni sezonu erkenden açacaklarmış, bütün yaz sürecek olan transfer dedikodusu dönemi de resmen başlamış oldu. Bu kadar futbol konuşuyorum çünkü oynanacak oyun konusunda bir kıtlığa girdim. Sniper Elite 5'i pek beğendim ama çoğunlukla onun serverlarında kafalara tıklayarak geçiyor günlerim. Bu sıcakta zaten dışarı çıkacak kadar delirmedim henüz. Hepinize mutlu ve serin bir yaz diliyorum, bir daha buralarda görüşünceye dek güç hepimizle olsun.

SAYILARLA

201,99

Sniper Elite oynarken vurmaktan keyif aldığım minimum mesafe.

14

Real Madrid'in kazandığı Şampiyonlar Ligi sayısı, bu son kupayla birlikte gördüğüm Fenerbahçe şampiyonluğundan daha çok Real Madrid'in Şampiyonlar Ligi'ni kaldırdığını görmüş oldum...

90

V Rising'e dayanabildiğim dakika sayısı, hayatımda ilk defa bir oyunu Steam'den geri iade ettim. Ben vampirli oyun denilince iki üç kan emeriz biraz aksiyon yaşarız demiştim. Koca koca vampirler bir elde balta bir elde gürz ağaç kesip çiçek topluyor. Bu hususu gören Bloodlines 2 utancından bir 5 sene daha gelmez ben size diyeyim.

ÜÇ ÖNERİ

Sniper Elite 5: Bu ay dergide de yazdım ama burada No Cross moduyla birlikte Online'ından çok keyif aldığımı da bir daha belirteyim. Game Pass içerisinde olması da büyük keyif. Şöyle çay içerken böbrek, mide, ciğer, kafa (sakatat olarak değil!) vurmanın keyfi gerçekten çok başka. Bir saniye, parlayan bir düşman Sniper'ı gördüm, vurup geliyorum.

Retrowave: Steam'den yanılmıyorsam 1 liraya aldığım bu araba sürme oyunu beni mest etti. Adından da anlaşılacağı üzere şahane Retrowave şarkılarla birlikte DeLorean'a atlayıp ister sakin bir trafikte relaks relaks araba sürün isterseniz çift yön otobanda kendinizi zorlayın. Sanırım Steam'in en iyi F/P oyunu da yine Retrowave.

Hudson's Adventure Island 3: Wonderboy'a yeni bir koleksiyon gelmesiyle birlikte uzak kuzeni Advanture Island anılarım da hemen depreşti. Bu aşırı tatlı NES oyununda bir 8-bit platformdan beklentilerinizin çok ötesinde uzaylılarla uğraşıp, dinozorlara binebiliyorsunuz. Gerçekten 20 seneyi aşkın süredir kaset üfleyip oynamaktan en çok keyif aldığım oyunlardan birisi.



ROGUE LEGACY 2

Mirasyedi dediğin böyle olur.

ESER GÜVEN

Elden Ring'e 200 saati aşkın süre gömdükten sonra kendime bir söz vermiştim: "Bu oyun bitince uzunca bir süre fazla zaman alacak oyunlar oynamayacağım. Arı gibi çiçekten çiçeğe konacağım, bir sürü farklı oyun oynayacağım. Kim tutar lan beni?!" demiş, süper de gaza gelmiştim. *Rogue Legacy 2*, seni yazdım kenara oğlum!

Yahu güya "tam arada bir açıp çıtır çıtır oynamalık" kontenjanına cuk oturan bir oyun *Rogue Legacy 2*. Ama 10 dakika oynayıp bırakmak neredeeeeee. Bir tur daha atayım, bir de büyücüyle deneyeyim, ah boss'u öldürmeye çok az kaldı, onu öldürüp bugünü öyle kapatayım derken bir de baktım ben *Rogue Legacy 2* dışında oyun oynayamıyorum ki? Nasıl bağımlılık yapıcı, nasıl güzel bir oyun bu?!

Şimdi tam bu noktada pek dikkatli okurum (evet, sana sesleniyorum) bana diyeceksin ki "Abi daha geçen aylarda bunun Erken Erişim'ini sen yazmadın mı? Orada boklamadın mı oyunu, hani perhiz, hani lahana turşusu?" Haklısın, bokladım. Ama bir sor bakalım niye?

Heyecanım daha ilk 5 dakikada söndü demiştim ama işte ben tam da bu sebeple Erken Erişim'deyken oyun oynamayı sevmiyorum. Bak *Baldur's Gate 3* de kuzu kuzu yatıyor orada ve kapağını bile açmıyorum. O yazıda da demiştim ya, "En azından şu an için beni heyecanlandırıp daha fazlasını oynatacak bir şey yok" diye. İşte sonradan ne yapmışlar etmişler, yemişler içmemişler ve oyunu öyle bir hale çevirmişler ki heyecan da yaptım, daha fazlasını da oynadım. O zamanlar *Dead Cells*'in Erken Erişim'iyle de kıyaslamıştım ama oyunun şu son hali bana göre *Dead Cells*'ten çok daha bağımlılık yapıcı, en az ilk oyun kadar oynatıyor kendini.



Bu yazıda Roma'yı baştan keşfedesim yok aslında. Erken Erişim yazımda arkasında hâlâ durabildiğim tek kısım ilk oyunla olan inanılmaz benzerlik. Yani o oyunu oynayan herkes kendini evinde hissedecek, orası kesin. Ben 2013 yılında ilk oyunu bayağı bir uzun, bayağı bir detaylı incelemiştim. Şimdi tek tek aynı özellikleri sayıp incelemeyi yalandan uzatma niyetinde değilim. *Rogue Legacy*'e dair zerre fikriniz yoksa (ki o zaman bu yeni oyuna da ilgi duyma ihtimaliniz az aslında) 70. sayıdaki incelememi okuyabilirsiniz. Diyelim ki elinizde dergi yok ama yazıyı merak ediyorsunuz; yazın bana Discord'dan, atıvereyim :)

Neyse biz konumuza dönelim. *Rogue Legacy 2*, ilk oyunun iyi yaptığı her şeyi almış, daha da iyi yapmış; araya bir de yine çok iyi özellikler serpiştirmiş. Oyunun zaten manyak derecedeki tekrarlanabilirliğinin üzerine kat çıkmış. Elimizde o kadar güzel, o kadar sağlam bir oyun var anlayacağınız.

İlk oyun gibi bu da bir rogue-like ama bu sefer işin içine Metroidvania özellikleri de eklenmiş ve bu bile oyunun öğrenme eğrisini oldukça güzel etkileyen bir yenilik. Oyunda farklı biyomlar var ve bunlarda ilerlemek (ve boss'larda başarılı olmak) için yeni yetenekler öğrenmeniz gerekiyor. Miras adı verilen kısımları bulduğumuzda hafif zorlayıcı bir bölümün sonuna varmaya çalışıyoruz ve bunu yaptığımızda da kalıcı olarak yeni bir yetenek öğreniyoruz. Bu yetenek de bizden sonraki kuşaklara aktarılıyor, yani bir kez öğrenmemiz yeterli. Bunlar çift zıplama, havada dash gibi Metroidvania oyunlarından aşina olduğumuz tarzda yetenekler. Biyomların bossları da git gide zorlaştığı için sonlara doğru tüm yetenekleri gözünüz kapalı kullanır durumda olmanız gerekiyor ki başarılı olasınız.

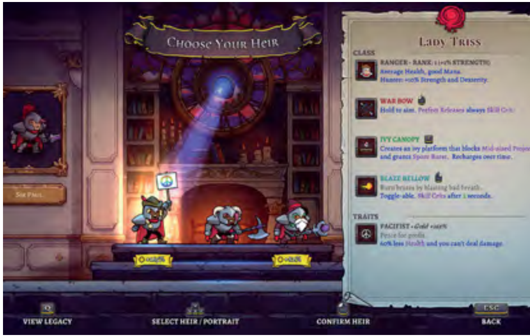
Ama *Rogue Legacy 2* aslında oyunun zorluğunu da tamamen sizin elinize bırakıyor. Dilerseniz kuralları değiştirebilir, örneğin yaratıklara temas ettiğinizde zarar görme olayını kapatabilirsiniz. Kimse sizi oyunu kolaylaştırdınız ya da zorlaştırdınız diye yargılamaz, burada önemli olan keyif almak.

Bu serinin temelinde tamamen rasgele olarak size sunulan karakter sınıf ve özellikleri bulunuyor. Kimi zaman





Hem sakar hem renk körü doğulur mu ya? Garibim ne şanssız.



Pasifistlik demek herkesi sevmek, zarar vermemek demek



seçebileceğiniz karakterler renk körü oluyor, kimi zaman pasifist (yani kimseye zarar veremiyorsunuz). Kimi zaman en sevdiğiniz sınıf oldukça zayıflatıcı bir özellikle karşınıza çıkıyor (tek dokunuşta ölmek gibi) ama baştaki bu rasgele özellikler ne kadar zayıflatıcıysa altın bonusunuz da o kadar fazla oluyor. Sırf zevkine bile abuk sabuk özellikli karakterleri denemek istiyorsunuz ve bu sırada hedefiniz de bolca altın toplayıp bir sonraki tur için karakterinizi ve kalenizi geliştirmek oluyor.

Sınıflara göre ekipman çeşitliliği, sadece o tura özel olarak sahip olabileceğiniz yadigarlar (ki size bonuslar veren bu yadigarlara fazla abanırsanız sağlığınız ve mananız azalıyor), 15 yeni sınıf falan derken oyunun sunduğu rasgelelik düzeyi gerçekten de olağanüstü. Zaten kalenizi geliştirip size sunulan üç karakter seçeneğini tekrar 'reroll' edebiliyorsunuz ama özellikle de başlarda her tür karakteri oynayıp kimin ne yapabildiğini görmek, biyomların yapılarını ve içlerindeki yaratıkların yeteneklerini çözmek hem keyifli hem de faydalı.

Rogue Legacy 2'deki boss tasarımlarını da çok beğendiğimi söyleyebilirim. Zaten her biyomda bu bossların anılarının olduğu kitaplar buluyorsunuz ve belli sayıda kitap bulduktan sonra o kitapta öğrendiğiniz ipucunu çözerek boss'ta %15 ekstra zarar özelliğini açabiliyorsunuz. Bu da aynı yerleri tekrarlamamanız için bir diğer "gaza getirici unsur" bence. %15 deyip geçmeyin, özellikle ileri seviyedeki bosslar adamı öttürüyor :)

Oyundaki tüm yenilikler bunlar da değil, özellikle NG+ ve ilerisini oynamaya teşvik için de çok sayıda yenilik var. Bir de ne seviyede olursanız olun "gelişme" hissi hiç azalmıyor, ekipmanları + seviyelere yükseltiyor, yeni rünler buluyor, yeni özellikler kazanıyorsunuz. Bunun dengelemesi cidden çok iyi yapılmış.

Ben oyunun yeni grafik tarzını da çok sevdim, müziklerini de. Erken Erişim'de müziklerin zayıf kaldığını söylemiştim ama şimdi biyomlara özel müzikler yine ilk oyundaki gibi akılda yer eden cinsten olmuş. Hep övdüm ama gerçekten nesini eleştireyim tam olarak bilmiyorum. Ha mutlaka geliştirilebilecek, belki daha iyi yapılabilecek yerleri vardır ama ben şu anki halini ayıla bayıla oynuyorum. Ama durun ya, ben güya çiçekten çiçeğe konacaktım değil mi? Ühü.

TÜR: Roguelike / Metroidvania | **YAPIM:** Cellar Door Games
DAĞITIM: Cellar Door Games | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (40 TL)



- Birbirinden farklı biyomlar çok iyi tasarlanmış
- Her turu eşsiz kılan çok fazla farklı şey var
- İnanılmaz bir tekrarlanabilirliğe sahip
- Bazı kişilik yetenekleri ekstra zevkli
- Hikayesi hiç boş değil, tüm günlükleri okuyun
- Zor diyenler için milyon tane kolaylaştırma seçeneği mevcut



- Bazı haritaları kilitlemezseniz bossa ulaşması uzun sürüyor
- Sabırsızsanız ve grind sevmiyorsanız size göre değil
- Yer yer aşırı cezalandırıcı odalar var

9

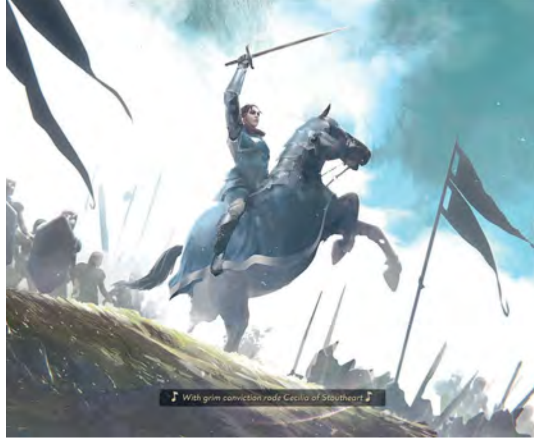


Son Karar

İyi ki Erken Erişimin ilk günlerine kanmayıp Rogue Legacy 2'ye şans vermişim. İlk oyunun daha iyi, daha büyük, daha güzel, her şeyi daha iyi yapan hali bu. Beğenmemek mümkün değil.



Şu görüntüyü ne kadar özlediğimi fark etmemişim.



Hikâye bölümleri arasında tatlı bard şarkıları var.

SONGS OF CONQUEST

Şarkı ve Fethin Kahramanları

ÖMER AKDAĞ

Ya şimdi çok yaşlı muhabbeti yapmış olacağım ama *Heroes of Might and Magic* oynama şansına erişememiş nesiller için üzülüyorum be. Zamanında strateji denince ilk akla gelen serilerdendi, ondan esinlenen seriler bile bayağı başarılılardı. Hatta Heroes'un esinlendiği *King's Bounty* bile ondan geri esinlenerek geri dönüş yapmayı başarmıştı. Diğer alt strateji türlerinden farklı bir hissiyatı, farklı bir oynanışı vardır türün ve Heroes serisi Ubisoft'un elinde ölürken türün diğer temsilcileri de o boşluğu bir türlü dolduramadı (*Disciples: Liberation* ve *King's Bounty II* gibi).

Ama neyse ki bağımsız yapımcılar var ve Hulk'un Ant-Man'e sandviç uzatması gibi bize Songs of Conquest'i uzatıverdiler. *(Taco değil miydi ya o uzattığı? -Can)* Baştan vereyim güzel haberi: Oyun misler gibi. Eski Heroes'ları, özellikle de *Heroes 3*'ü özlüyorsanız *Songs of Conquest*'e bayılırsınız. Çoğu açıdan özlediğiniz her şeyi verecek, türün formülü üzerinde birkaç güzel oynama da yapan, derli toplu bir oyun. 3 boyutlu grafikleri veya 360 derece döndürülebilen kamerası vs. de yok, direkt *Heroes 3* gibi görünüyor yani.

Kalelaka

Erken Erişim'de 4 fraksiyonumuz (Heroes ağzıyla konuşmak gerekirse kalemiz), bunların 2 tanesi için de nispeten kısa iki Campaign'imiz var. Kalelerin ana haritadaki de savaşlardaki taktikleri de birbirinden farklı farklı olmasına ama öyle komple de bambaşka sayılmazlar. Kendi tarzınızı asıl olarak kendi yaptığınız tercihlerle oluşturuyorsunuz. Yani mesela Heroes'taki gibi her şehre her binayı dikmek yok, bina slotu sayınız belli ve hangi birimlere-kaynaklara-araştırmalara yoğunlaşmak istediğinize göre dikiyorsunuz binaları. Karakteriniz seviye atladıkça da üç beş istatistiki değişimden çok daha fark yaratan tercihler yapıyorsunuz. "Ordunuzda bir tane daha fazla birlik barındırmak mı, büyülerle %30 daha fazla hasar vermek mi?" gibi dramatik tercihlerde bulunuyorsunuz. Ha evet, bin ejderhalı ordular da yok, birim kısıtlaması var. Kısacası oyun başında herkes aynı aşağı yukarı ama ilerleyen dönemlerde komple farklı ordu dizilimlerine ve kahramanlara sahip olabiliyorsunuz.

Hoşlanmadığım bir detay: Evet kaleler işlev olarak güzel ama bütün işi ana haritada çözmek, kalelerin içine girip atmosferleri içinize çekememek, kaleler arasındaki oynanış değil ama hissiyat farkını çok minimumda tutmuş. Heroes'un bana verdiği "Bugün nasıl hissediyorsam o hisse yakın bir kaleyle oynayacağım" tadını bulamadım. Bir de oyunun daha üst zorluk seçeneklerine ihtiyaç olduğu da kesin.

Büyü içimizdedir

Şimdilik çok detaya girmeyeyim ama oyunun büyü sisteminin de çok yaratıcı ve işlevli olduğunu not düşeyim. Ordudaki birimlerinizin sayısına ve türüne göre farklı büyü elementlerini biriktirip onlar sayesinde savaşın direkt içinde kilidini açtığınız büyüleri kullanıyorsunuz. Enteresan ve eğlenceli sistem.

Erken Erişim'deki senaryo kısa sürüyor ama bayağı bir Skirmish haritası var ki Heroes'un da asıl tadı o Skirmish haritalarında çıkardı zaten, burada da durum aynı. İçerik sonsuz olmasa da bayağı bol yani. Ki içeriği sonsuz hale getirecek oyuncu yapımı haritalar yavaş yavaş yığılmaya başladı bile. Ciddi bug'lar falan da yok. Pişman etmez kısacası.

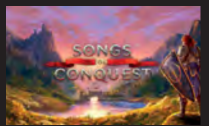
TÜR: Strateji | **YAPIM:** Lavapotion
DAĞITIM: Coffee Stain Publishing | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam, Epic)



- Unutulmuş bir türün şahane bir temsilcisi
- Basit başlıyor, kolay alışılıyor
- Sonra derinleştikçe derinleşiyor
- Hikâye başarılı
- Müzikler de öyle
- Hem güzel hem işlevsel harita tasarımları
- Büyü sistemi özellikle bayağı tatlı



- Kaleler arası hissiyat farkı az
- Üst zorlukların eklenmesi lazım
- Şimdilik içerik çok acayip fazla değil



Son Karar

Heroes'ları özlediyseniz üzmez.






FLOPPY KNIGHTS

At diske hologram bitkini!

GÜLHİS CANPOLAT

Düşünün ki fiziksel dünyaya etki edebilen hologramlar yaratıyorsunuz ama onlar bitki ve goblinlerle dövüşüyorlar. Eğer ilginizi çektiyse sizi bu tarafa alalım. *Floppy Knights* bir sıra tabanlı strateji oyunu. Ama biraz da kart oyunu. Satranç gibi ama daha minnak, daha şirin. Ama bir yandan da sağlam kafa yormak gerekiyor. O tombik yeşil tiplerine kanmayın sakın!

Phoebe ve kendi icadı olan biyonik kolu her çocuk gibi (!) artık ailelerinin evinden çıkmak ve kendi ayakları üstüne basmak istiyorlar. Ama bunun için bir işe girmektense büyük bir ödülü olan teknoloji yarışmasını kazanmak peşindeler. Bir dakika! Ne? Yarışma iptal mi edildi?! Bunu hemen çözmemiz lazım.

Olaylar gelişir…

İçinde kart mekaniği olan oyunlara karşı bir zaafım olduğu bilinen bir gerçek. Çünkü hepsini toplamalıyım! *Floppy Knights*'ı da ilk gördüğümde asıl ilgimi çeken bu olmuştu. Aradığımı da buldum gerçekten. Her elde enerjiniz doğrultusunda kart oynayabiliyorsunuz. Değişik kombolar yapabiliyorsunuz. Fakat karakterleriniz, onların güçlendirmeleri, hareket kabiliyetleri falan hepsi aynı enerji havuzundan kullanıyor ve her el kartlarınız da rastgele açılıyor. Strateji oyunu olduğunu söylemiştim değil mi?

Kart çeşitliliği de gayet güzel bence, üstelik mantıklı bir hızda ediniyorsunuz. O nedenle neyin ne olduğunu öğrenmeye çalışırken boğulmuyorsunuz. Fakat oynarken çok eğlenmeme rağmen bir iki hoşuma gitmeyen yan oldu. Örneğin destenize eklemek için kartların kopyalarını yapabiliyorsunuz. Bunun için de bölüm geçerek kazandığınız paracıkları harcamanız gerekiyor. Fakat sadece ana hikâyenin bölümlerini yapayım, ekstralarla uğraşmayayım derseniz işler çok çabuk zorlaşıyor ve kartlarınız yetersiz kalıyor. Yani o kart kasmadan yırtmanın pek bir yolu yok. Bazen de sanki bölümleri geçmenin tek bir yolu varmış da ben kaçırıyormuşum gibi hissettiriyor. Bu kesinlikle böyle değil; sonuçta herkesin kuracağı deste, yapacağı atılım başka. Fakat bir hata yaptıysanız geçmiş olsun; geri dönüşü, toparlaması çok zor. Hele de bölüm sonu canavarı tarzı kısımlara geldiğinizde.

Kartımı harcamayayım! *Kullanamadan enerjisi biter*

Aman efenim, oyunum şirin olsun ama kolay olmasın diyorsanız *Floppy Knights*'a bir göz atın bence. Ben sıra tabanlı strateji çok seviyorum, ama o da çok geniş bir tanım olarak kalıyor. Bunun şehir kurmalısı var, ordulusu var, kule savunması var, kaynak yönetmelisi var… *(Bunların hepsini karşılayanı bile var, Heroes of Might and Magic diyoruz kendisine. -Can)*

Floppy Knight tam benim istediğim türde bir strateji oyunu: Belirli karakterler ve güçlendirmelerle bir deste kurup hem çok açılmadan hem de kısıtlı imkanlarla boğuşmadan biraz kafa yormak. Üstelik de şirin! Daha ne olsun?

YAPIM: Rose City Games | **DAĞITIM:** Rose City Games, wiip
DİJİTAL İNDİRME: Steam 32TL, Xbox 56,25TL (Game Pass'te mevcut)



- Yeniden oynanabilirliği yüksek, aynı bölümü farklı destelerle defalarca oynamak mümkün
- Düşmanlar da oynanabilir karakterler de gayet çeşitli
- Tasarımı son derece şirin!!

−

- Uzun süredir ilk defa bir oyunun müziğini tamamen kapatma ihtiyacı hissettim, kötü diye de değil ama çok bangır bangır
- Ek bir yanlış hareket ve o oyunu unutun
- Geniş haritalarda düşmanın eli bazen çok uzun sürüyor

7.5



Son Karar

Zaman zaman saç baş yoldurucu, gayet bağımlılık yapıcı!

Yazan: **Göker Nurbeyler**

XCOM'un Warhammer 40K'lısı. Gerçekten bu kadar basit mi?



"İblislerin düşmanları karşısında korku, şüphe veya belirsizlik hissedip hissetmediklerini bilmiyorum. Bu lanet yaratıklarda böyle bir tepki uyandırabilecek bir şey olsaydı, o kesinlikle Gri Şövalyeler olurdu."

Engizisyoncu Lord Zacthusa Zeist, Ordo Malleus

Warhammer 40K sevenler ağlıyordu. "Yapmayın, etmeyin. Daha fazla sıra bazlı strateji vermeyin!" diye yalvarıyorlardı. Yapımcılar dinlemiyor, veriyorlardı sıra tabanlıyı; basıyorlardı aynı Space Marine Chapter'larını. Aslına bakarsanız Games Workshop'ın bu lisans verme işi oyunların çok ötesinde bir konu: Sen on yıllarca bir bayrak, flama, oyuncak için lisans verme, sonradan bornozundan yılbaşı süveterine, çorabından iç çamaşırına kadar lisans ver. (Üzerinde Waaagh yazan don var arkadaş! İmparator sizi nasıl biliyorsa öyle yapsın!)

Sinirleri daha fazla zıplatmadan oyunumuza dönelim: *Chaos Gate* 1998 yılında, strateji ehli efsanevi SSI'in piyasaya sürdüğü, bir avuç Ultramarine ile hain World Bearers zebanileriyle mücadele ettiğimiz sıra bazlı bir oyundu. Döneminde takdir edilen bir avuç W40K oyunundan biriydi. Devam oyununun yapımcısı Kanadalı Complex Games, mobil platformlardaki bir başka W40K oyunu *The Horus Heresy: Drop Assault*'a imza atması dışında çok popüler bir isim değil. Bu bakımdan SSI'ın *Chaos Gate*'ine gelen devam oyunu onlar için önemli bir imtihan. Haydi erken bir sürpriz-bozan yapayım: Harika bir iş çıkarmışlar!

> "Bizler İmparatorluk için savaşıyoruz, ruhlarımız için değil. Onlar İmparator'un rızasıyla zaten kurtarıldılar veya kayboldular.
>
> Justicar Anval Thawn





Space Marines'in Dreadnought'u varken kaosun eli armut toplamayacaktı değil mi?

Menzilli saldırıları mı keselim, sersemletelim mi? Peki ya nasıl biri infaz tercih edersiniz?





Daemonhunters W40K evrenine ne kadar sadık?

Games Workshop'un çatır çutur oyun hakkı verdiği bir dönemde, bir W40K sever olarak W40K evrenine (nam-ı diğer "Lore"una) uygun bir oyun çıktığı zaman ayrı bir mutlu oluyor, bilgilerimi tazeliyorum. Ancak bu sık başıma gelmiyor. Mutluyum ki Daemonhunters külliyata en sadık oyunlardan biri. Bu tabii ki tesadüf değil: Oyunun senaryosunu Black Library'nin meşhur yazarlarından, "New York Times Best Selling" sıfatlı Aaron Dembski-Bowden kaleme almış. Kendisinin Night Lords serisi ve the First Heretic gibi başarılı romanları var. Dolayısıyla hikâye ve karakterler olması gerektiği gibi. Brother Ectar üzerine düşünülmüş, enteresan bir karakter. Yalnızca oynanabilirlik açısından denge ve oynanabilirlik için kimi eğip bükmeler yapılmış: Grey Knights aslında çok daha kuvvetli. Ama öyle olsaydı keyif veren ve/veya zorlayıcı bir oyun deneyiminden uzak olurdu. Diğer yandan örneğin Nurgle'in arkası b*klu Cultist'inin zırh ve psişik olarak bu kadar donanımlı bir Grey Knight'a o denli hasar vurmasının mümkün olmaması lazımdı. Olsun, o kadar hata kadı Sisters of Battle'ında da olur diyelim.

Daemonhunters'da bir Grey Knight savaş gemisinin komutasını alıyoruz. *(Grey Knights'ın kim olduğuyla ilgili ilgili kutumuza davet ederim.)* Oyundaki düşmanımız Warhammer evrenindeki Kaos tanrılarının en pis ve en leş olanı, çürüme, hastalık ve veba tanrısı Nurgle. Ona tapan sapkınlar kendisini Büyükbaba olarak anmakta ve vebasını tam anlamıyla yaşatmakta. Şövalyelerimiz, Nurgle›ın Bloom adlı vebasına karşı mücadele içerisindeler. Uçan devasa bir gotik katedrali andıran gemimiz ana merkezimiz olarak hizmet vermekte. Bu gemiyle Nurgle'ın planlarını araştırıyor ve salgını temizlemek için galaksiyi turluyoruz. *(Pandemi üzerine bu cümleler biraz tuhaf hissettirdi.)* Bu esnada gemideki karakterlerle diyaloglara giriyoruz. Bu diyaloglarla NPC'ler arasında arabuluculuk yapıyor ve yer yer kararlar veriyoruz. Bu esnada Engizisyon'u karşımıza alacak cesaret isteyen kararlar bile vermemiz gerekebiliyor. Ancak verdiğimiz kararların sonuçlarına da katlanıyoruz; araştırma hızının düşmesi veya daha yüksek deneyim puanı gibi. Buradaki menülerde yalnızca "Uzay Bahriyelileri"mizin sayısını artırarak, yeni yetenek ve silahlar almıyoruz. Riskli tıbbi kararlarla adamlarımızın hayatını veya kalabalık revirimizle ekibin verimliliğini riske mi atacağız? Buna sıkça politik ikilimler de eşlik ediyor. Kararlarımızdaki vizyon ve bilgeliğimiz oyundaki sıra tabanlı savaşların kaderinde etkiye sahip oluyor. Bu tür politik ikilemler, yıldızlar arasında yolculuk ederken karşımıza çıkıyor.

"Tabii ya, XCOM'un W40K evreninde geçeni işte!"

Bu cümleye ancak gidiş yolundan puan verebiliriz. Çünkü *Daemonhunters* bundan çok daha fazlasına sahip. Bir kere geleceğin dev şövalyelerinin Terminatör zırhına uygun bir ağırlıkları var. Onlar saldırırken yer sallanıyor, düşman zırhlarını kâğıt gibi yırtıyor, yapıları yıkarak enkaz altında bırakıyorlar. Engellerin üzerinden atlıyor, tırmanıyor, ışınlanıyor, gittikleri yere ölüm getiriyorlar. Haritalar da bu yeteneklerin hakkını verecek kadar etkileşimli nesne ve

arazi özelliğine sahip olduğundan bu koşuşturma büyük keyif veriyor. Taktik stratejilerdeki tur başına sınırlı aksiyon puanı (AP) burada da mevcut. Ancak *Daemonhunters*'da Willpower (WP) adlı ikinci bir kaynağımız daha var. Şövalyelerin meşhur psişik güçlerini kullanmak için güzel bir yöntem.

Durdurulmaz bir mutasyon, sapkınlık veya Xenos istilası sonucunda gezegenlerin Exterminatus emriyle bombardımanla galaksiden silinmesi W40K severlerin ilk kez tanık olduğu bir şey değildir. Ancak *Daemonhunters*'da işimiz daha çetrefilli ve sabır gerektirmekte. Oyundaki sekiz sınıftan dördüyle başlıyor ve deneyim kazandıkça üst yetenek kilitlerini açıyoruz. Sınıfların yetenek ağaçları farklılaştığı için tekrara düşmüyorlar; 30'un üzerinde yeteneğin hepsine ulaşmamız mümkün değil. Ödüllerimizse tahmin edebileceğiniz üzere çok sayıda zırh, yakın dövüş ve menzilli silahlar, el bombaları, servo kafatasları ve bunların kombinasyonları. Böylece sadece duruma uygun seçim yapmıyor, oyun tarzımıza uygun ilerliyor ve oyunun tekrar oynanabilirliğini artırıyoruz. Saldırımızın muhatabı düşmanın sağlığı ve kendini yenileyen zırhı. Bununla birlikte düşmanı sersemseleterek infaz edebiliyoruz. XCOM'daki gibi yüksek ihtimal yüzdeleriyle ıskalamıyoruz. W40K severlerin isimleri gibi bileceği bir diğer şey, Warp güçlerinin bir bedeli olduğudur: Kullandığımız psişik yetenekler WP harcarken Corruption (Yozlaşma) seviyesi %100'e geldiğinde bir Warp fırtınası başlıyor. Bu Nurgle'a hizmetkarlarını mutasyona uğratma, veba miktarını artırma ve türlü pislikler yapma şansı tanıyor. Bu esnada tesadüfi olarak hareket hızımız düşebilir veya düşman zırhları kuvvetlenebilir. Warp esnasında ne olacağını önceden kestirememememiz oyunu heyecanlı ve dinamik tutuyor. Oyun esnasında galaksi haritasında eş zamanlı saldırılar görüyoruz. Saldırılan gezegenlere gidip görevleri tamamlıyoruz. Göz ardı ettiğimiz gezegenlerde kaos seviyesi artıyor, bu da oyuna adını veren Kaos Kapı'larını açıyor. Açılan kapı sayısı arttığındaysa oyunu kaybediyoruz.







"ŞİŞ LENF BEZLERİ, BALGAM, KAN VE BAĞIRSAKLAR! KAYNAR ÇÜRÜK VE İRİNLER! KABARCIKLAR, ATEŞLER, İLTİHAPLI YARALAR! YARALARINIZDAN İLTİHAP FIŞKIRIYOR!"

PLAGUEBEARER ZEBANİLERİ'NİN İLAHİSİ

Ne o, Grandmaster moduyla mı başladınız oyuna? Cüretkâr bir karar. Hoşça kal istediğin zaman kayıt; size baştan başlarken iyi eğlenceler. Kaşınmıyorsanız bu mod kapalı kalabilir. Ancak geri alınamaz sonuçlar ve taktiksel kararlar arasında strateji ustalarının alacağı keyif ve kanlarındaki adrenalin kesinlikle artacaktır. Muhataplarımız Gri Şövalyeler olduğundan pek çok Space Marine chapter'ından daha dayanıklıyız. Ama bu dikkatsiz davranmakta özgür olduğumuz anlamına gelmiyor. Tamam, bir birim yattığında her şey mahvolmuyor. Bu muazzam zırhın altında 3 tur sonra tekrar ayağa kalkacak belki ama siz yine de dikkat edin. Bir görevde ağzı burnu kayan askerin sonraki göreve hiçbir şey olmamış gibi gitmesini beklememeliyiz değil mi? Evet öyle, gemiye yaralarla gelen birimlerin toplanmaları bir süre alıyor. Bu arada takımımızı diri tutabilmek için birlikleri büyütüyoruz. Görevlerdeki çarpışmalar bir yana hasar alan gemimiz oyunun bir başka yönünü oluşturuyor. Görevlere giderken gemiyi toparlıyoruz. Öncelikle geminin hangi kısımlarını geliştireceğine karar veriyoruz. Eş zamanlı olarak şövalyeleri de hem yetenek hem de görsel açıdan detaylı olarak geliştiriyor, stratejimize uygun mühimmatlarla donatıyoruz.



GREY KNIGHTS KİMDİR?

Grey Knights öncesinde çok kısaca Engizisyon'dan bahsedelim: Engizisyon, İnsan İmparatorluğu'nun standart yönetim hiyerarşisi dışında yer alan ve İmparatorluk ile insan dışındaki tüm ırk ve inanışlara karşı koruma amacıyla oluşturulmuş, yönetimi gizli ve de oldukça bağnaz bir teşkilattır. Engizisyonun alt oluşumları arasında Ordo Malleus yani zebani avcıları, Ordo Hereticus yani cadı avcıları ve de Ordu Xenos yani uzaylı/yaratık avcıları bulunmaktadır. Amacı Tanrı-İmparator'un diyarını Kaos, Kafir (heretic) ve mutant yaratıklardan korumaktır. İşte Grey Knights (Gri Şövalyeler) Chapter 666 diye bilinen, bırakın Imperium'u Engizisyon içinde bile sır olarak tutulan bir gruptur. Kendileri Ordo Malleus ile koordine ve onların uzantısı gibi çalışan bir Chapter. Öyle ki bu birliğin yaptıklarına tanık olan diğer Space Marine'lerin hafızaları siliniyor ve hatta onları görme şansızlığı olan Imperial Guard'lar infaz ediliyor. Gizlilik o denli önemli. (Space Wolves Chapter'ı müstesna. Geçmişte I.Armageddon Savaşı sonrasında Months of Shame olarak bilinen dönemde feci bir iç savaş yaşanmış.)

Grey Knights, Horus Heresy döneminde Malcador'un tavsiye ve çalışmaları ile doğrudan Kaos ve zebaniler ile çatışmak için tasarlanan bir gruptur. (Malcador, İmparator Terra yani Dünya'dan uzaktayken ve başka meşgaleleri varken İmparatorluk işleri ile ilgilenen, baş suikastçı ve psişikti.) Grey Knights'ın gen tohumlarının doğrudan İmparator'dan geldiği rivayet edilir. Dolayısıyla her biri aynı zamanda hem Space Marine hem de psişik güçlere sahiptir. Aynı zamanda Second Founding grubu Chapter'lardan biri olsalar bile bir neferinin bile Kaos tarafından ayartılmadığı tek grup olmaları gibi bir gurura sahipler. Ana merkezleri Satürn'ün Titan uydusudur. Grey Knights ile ilgili daha fazla bilgi öğrenmek için Grey Knights the Omnibus adlı üç romanlarını tek ciltte toplayan kitabı tavsiye ederim.



Yan görevler de olmasa tekrar eden görevlerden birkaç puan kırardım.



Oyunda mücadele ettiğimiz düşman çeşitliliğinin artması biraz zaman alıyor, bu da zaten kaos pislikleri nedeniyle uzayan görevlerin üzerine sinir bozuyor. Nihayet yeni düşman tipleri eklendiğinde savaş dinamikleri değişerek oyuncuyu uyum sağlamaya zorluyor ve dinamik tutuyor. Fakat o zamana kadar kendini tekrar eden görevler sabrımızı zorluyor. Allah'tan oyunun sunduğu yan ödüller aynı tip görevleri oynanabilir kılıyor. Mesela bölümü 3 askerle tamamlamak, el bombası kullanmadan bitirmek, belirli bir silah ile belirli sayıda yaratığı öldürmek gibi.

Oyun grafik açıdan estetik görseller sunuyor. O kritik vuruşun neler yapabileceğini uzuvlar uçarken ilgiyle izliyoruz. Bazen uçan düşmanlar araba çarpışma testlerindeki mankenler gibi sarsılıyor, ona da kadı kızı diyelim. Bug'lara pek girmeyeceğim, zira bu yazıyı yazarken bile çıkan 3 yamayla rahatsız olduğum çoğu sıkıntı düzeltildi. Gerçi oyun biraz donanım seçmese daha iyi olurmuş. Steam yorumlarında anlık frame düşüşleri ve süre sınırı olan bölümlerdeki donmalar nedeniyle şikayetler mevcut.

> "Bizler Gri Şövalye savaşçılarıyız; inançla zırhlanmış, adanmışlıkla korunan ve amacımızın saflığıyla silahlanmış durumdayız. Fakat daha da önemlisi, insanlığın ilahi İmparatoru'nun ışığını şeytanları temizlemek için taşıyoruz; her nerede olurlarsa olsunlar."
>
> Brother-Captain Arvann Stern

Müziklere ayrı bir parantez açmadan geçemeyeceğim: *Dawn of War 2* ve *Space Hulk* gibi W40K oyunlarından hatırlanabilecek Doyle W. Donehoo'nun imzası var burada. Kendisi dinozorların hatırlayabileceği 1998 *Chaos Gate*'nin meşhur **Ultramarine Chant**'ını da elden geçirmiş. Oyunun seslendirme kadrosu da leziz. Mesela Vardan Kai karakterini Andy Serkis (nam-ı diğer Gollum) seslendiriyor.

Bu oyunu sevmemin diğer bir nedeni tüm bu tempoya rağmen ciddi bir derinlik sunması. Göz ardı edilmemesi gereken çok şey var ve seçilen karakterler ve yetenek tipleri gidişatı cidden değiştiriyor. Bu oyun *XCOM*'dan çok daha agresif, hızlı ve farklı bir deneyim sunuyor. Aksiyonlara karar verdikten sonra arkama yaslanarak heyecanla izlerken daha çok keyif aldım. Sıra tabanlı stratejileri seviyorsanız, W40K evrenine bayılmasanız bile gönül rahatlığı ile şans verebilirsiniz. Benim gibi "The Sims: W40K Edition" çıksa bile göz atacak seviyedeyseniz zaten çoktan yarılamışsınızdır oyunu. Muhtemelen W40K evreninde geçmese Oyungezer'in Dört Atlısı bana yedirmezdi ya, o da bir başka konu. **:)** *(Dergiye at mı aldık ya? Bana niye kimse söylemedi? :(-Can)*

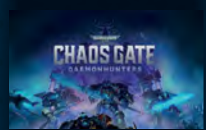


- Stratejik kararlar savaş ekranına yansıyor
- Karakter ve gemide özelleştirme alternatifleri
- Black Library yazarından çıkma, evrene sadık senaryo
- Müzik ve seslendirmeler harikulade
- Zorlayıcı Grandmaster modu
- Etkileşimli haritalar

—

- Oyun ortasına kadar tekrar ediyor, yeni düşmanlar geç açılıyor
- Pek kullanıcı dostu sayılmaz
- Donanım seçebiliyor

8,5



Son Karar

Daemonhunters sadece son yılların en iyi W40K oyunlarından biri değil, aynı zamanda sağlam taktik stratejilerinden biri.

TÜR: Sıra Tabanlı Strateji | **YAPIM:** Complex Games | **DAĞITIM:** Frontier
YAŞ SINIRI: 18+ | **FİYAT:** 200 TL (Steam, Epic Games Store)





« As bayrakları as!

ETERNAL THREADS

Sıradan insanların gündelik hayatları ve küçük heyecanlar

ANTON SEMCHENKO

Bir film yapımcısı olduğunuzu hayal edin. Önünüze şöyle bir senaryo geliyor: Aynı evde kalan altı kişi var. Hepsi bizim gibi ortalama, sevimli insanlar. Ortalama hayatları ve ortalama problemleri var. Aralarında dramalar yok, kavgalar yok. Dünyayı falan da kurtarmıyorlar. Bir hafta boyunca bu grubu takip ediyoruz sonunda hepsi bir yangında ölüyor. Son.

İlk tepkiniz ne olurdu? Bu senaryoyu önünüze koyan senaristi kovardınız herhalde. En iyi ihtimalle gülüp sonraki senaryoya veya öneriye geçerdiniz. Ama söz konusu bir oyun olunca her şey değişiyor.

Eternal Threads yukarıdaki Oscar'lık senaryoyu bir zaman yolculuğu çerçevesine koyuyor ve önümüze sunuyor. Amacımız geçmişe gidip bu insanları kurtarmak. Yangından birkaç saat sonra eve varıyoruz ve elimizdeki sihirli zaman zamazingosuyla son bir hafta boyunca evde olan olayları izlemeye başlıyoruz. İstediğiniz an istediğiniz bir olayı açıp izleyebiliyor, önemli seçimleri değiştirebiliyoruz.

Drama ekmek değil mi yoksa?

Kısaca oyun bu kadar. Düşman yok, aksiyon yok, korku yok, gizem yok. Heyecanlı bir hikâye bile yok. Peki bu oyunu özel yapan şey ne? Neden bu kadar sevdim? %100 emin olmamakla beraber bu soruya cevabım sevimli ve iyi niyetli karakterler olurdu muhtemelen.

Sevimli ve iyi niyetli derken öyle karikatürize edilmiş iyilik melekleri değiller tabii. Kendilerince problemleri olan ama arkadaşlarını önemseyen insanlar. Problem derken de öyle dramatik ölüm kalım meseleleri değil; ufak maddi sıkıntılar, ertelenen önemli kararlar, çocukluk travmaları gibi birçoğumuzun hayatımızda karşılaşabileceğimiz şeyler (çocukluk travması tahmin ettiğimizden çok daha fazla insanda olan bir şey). Ne kadar farklı olsalar da hepsiyle bir bağ kurabildim. Ana motivasyonum bu insanları daha yakından tanımak ve yardım etme isteği oldu benim için.

Karakterlerden bahsederken seslendirme sanatçılarını unutmak olmaz tabii. Her birisinin performansı ayrı bir güzeldi. İngiliz aksanı zaten güzel bir şeydir ama *Eternal Threads* Liverpool dolaylarında geçiyor. Sadece o aksan ile bile kandırmış olabilirler beni.

İleri geri oynamayın, bozacaksınız zamanı!

Çok zorlarsam oyunda bir tek zaman çizelgesini eleştirebilirim sanırım. İstediğiniz olayı zaman çizelgesi üzerinde seçmeniz ve izlemek için ilgili odaya gitmeniz gerekiyor. Olanları sırasıyla takip etmek isterseniz sıkıntı yok; gayet güzel çalışıyor. Ama geriye dönüp alternatif seçimler yaparken neleri değiştirdiğinizi görmek zor olabiliyor çünkü oyunda 170 civarı olay ve onlarca seçim var. Hangi seçim hangi olayı açtı, hangisini kapattı görene kadar on kere ileri geri gitmek can sıkabiliyor. Bazı kısayollar ve filtreler olsa da tam kurtarmıyor. Öte yandan daha iyi nasıl yapılabilirdi ben de bilmiyorum.

Oyunu bu kadar çok övdüm ama herkese göre olmadığını da kabul ediyorum. Yürüme simülatöründen hallice bir şey bu. Hikâye odaklı oyunları ve yürüme simülatörlerini çok sevdiğim için tam olarak bana hitap eden bir oyun olmuş *Eternal Treads*. Devamı için sabırsızlandığım nadir oyunlardan hatta kendisi.

What Remains of Edith Finch, Vanishing of Ethan Carter gibi oyunları seviyorsanız kaçırmayın ama gerilim veya heyecan peşindeyseniz on dakika sonra sıkılıp kapatmanız olası.

TÜR: Birinci şahıs Macera/Bulmaca | **YAPIM:** Cosmonaut Studios | **DAĞITIM:** Secret Mode
DİJİTAL İNDİRME: 157 TL (Steam), | **YAŞ SINIRI:** 16+



- Sempatik, iyi yazılmış, gerçekçi karakterler
- Karakter seslendirmeleri



- Zaman haritası daha anlaşılır olabilirdi

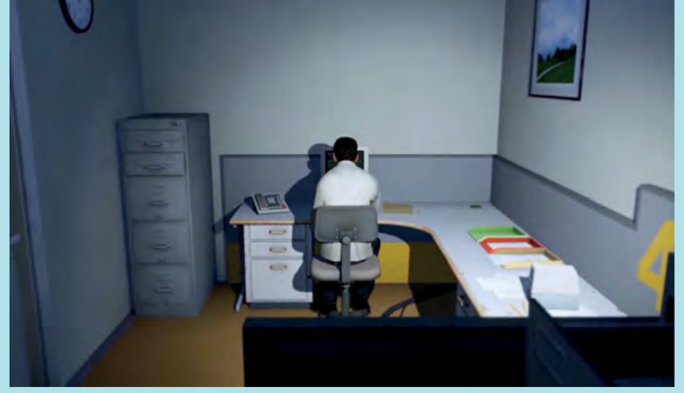
7.5



Son Karar

Yürüme simülatörden hallince, güzel hikâyeli oyunları sevenler kaçırmasın





THE STANLEY PARABLE: ULTRA DELUXE

Bir kova dolusu yenilik!

M. İHSAN TATARİ

Minecraft nerede olm???

The Stanley Parable'ın orijinal sürümünü oynayanlar malum bir sona ulaştığımızda kendimizi çok popüler iki oyunun içinde bulduğumuzu hatırlayacaktır. (Hatırlamıyorsanız bundan sonrasını okumayın, çünkü spoiler). Bunlardan biri Minecraft, öteki de Portal'dı. Ama Ultra Deluxe'da bu iki göz ağrımızı da göremiyoruz maalesef. Oyun bu kez Source motoruyla değil, Unity'yle yapıldığından ikisinin de yerini başka ünlü bağımsızlar almış. Yenilik olması açısından iyi tabii ama insan diğer ikisinin eksikliğini de fena hissediyor.

Bilmem kaç sene önce çıkan *The Stanley Parable*'ın bilmem kaç sene önce duyurulan ultra deluxe sürümü, bilmem kaç ultra beklenmedik ertelemenin ardından nihayet deluxe deluxe ortalarda dolaşmaya başladı. Biz de relaks relaks inceleyelim dedik.

Ekistra löküs tarife

Adından da anladığımız (ya da anlamasak bile mış gibi yaptığımız) üzere 2013'te çıkan *The Stanley Parable*'ın grafikleri güzelleştirilmiş ve bir kova dolusu yeni son eklenmiş hâli bu. Eski oyun bütün absürtlükleriyle yerli yerinde duruyor. Sadece bir-iki ufak tefek değişiklik çarptı gözüme. Mesela "oyun" sonunda iki farklı video oyunu var artık; eskileri (muhtemelen oyun motoru değiştiği için) gitmiş, yerlerine yenileri gelmiş. Keşke eskileri de korusalarmış, iki yerine dört oyunun içinde bulsaymışız kendimizi dedirttirdi bana bu durum oynarken.

İlk oyundaki anlatıcımız Kevan Brighting da geri dönüyor ve bir sürü yeni diyalogla oyun boyunca bize eşlik etmeye devam ediyor. Onu çıldırtmak, inatla söylediklerinin tam tersini yapmak ve sinir krizi geçirdiğini görmek (eee... duymak?) en az eskisi kadar komik.

Naftalin kokan ilk birkaç turun ardından, bir noktada Stanley'nin ofisinde üstünde kocaman harflerle "YENİ İÇERİK" yazan bir kapı açılıyor. İşte Ultra Deluxe'ın vadettiği ultra deluxe yenilikler bu eşiğin arkasında yatıyor. Keyfiniz kaçmasın, sürprizleri bozulmasın diye çok fazla bir şey söylemeyeceğim ama yeni sonlar beni yine de fazlasıyla tatmin etti.

Fikis Mönü

Tabii bunda en büyük pay sahibi yapımcıların oyuna eklediği "yeni yoldaşımız." Kendisiyle bir kez tanışıp o ışıltılı metal yüzeyini, vakur sessizliğini ve size verdiği güveni tattıktan sonra dünyaya bakış açınız değişecek (!)

Üstelik yeni içeriği bir kez bitirdikten sonra bile farklı sonlara ulaşmak mümkün. Mesela yeni yoldaşınızla eski sonlara tekrar gittiğinizde bu sefer başka olaylar yaşıyor, farklı sonlar görüyorsunuz. Yani yeni içerik, eskisini de değiştirip geliştiriyor. Tabii büyük çoğunluğu yine bol bol diyalog dinlemekten ve anlatıcıyla zıtlaşmaktan oluşuyor. Yani öyle ahım şahım mekân ve mekanik değişiklikleri falan beklemeyin.

Oyunu birkaç kere baştan başlattıktan sonra bir de ana menüde sürpriz bir Epilogue (Giriş) bölümü çıkıyor. Bunu da bitirirseniz oyunun bazı kısımlarında görsel değişiklikler de yaşanıyor. Ana menüsü bile bir tür şakaya dönüşüyor hatta. O kadar enteresan bir oyun TSPUD.

İlk oyunu zamanında oynayıp benim gibi sevdiyseniz «Acaba yeniden almaya değer mi?» sorusunu kafanızdan bir çırpıda silip hemen bu yeni oyuna balıklama dalın. Yok, daha önce hiç *The Stanley Parable* oynamadıysanız çok şey kaçırıyorsunuz.

+

- Yeni sonlar, yeni içerikler
- Mizah anlayışı yerini aynen koruyor
- Anlatıcı geri dönüyor
- Sizi durmadan şaşırtmayı başarıyor



- "Oyun" sonu değişmiş, iki yeni oyun gelmiş
- İngilizce bilmeyenlerin eğlenmesi çok zor

8



Son Karar

Gözlerinizden kovalarca yaş gelecek

TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** Goblinz Studio | **DİJİTAL İNDİRME:** 39 TL (Steam, Epic), 17 $ (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-164-legendsofkeepers

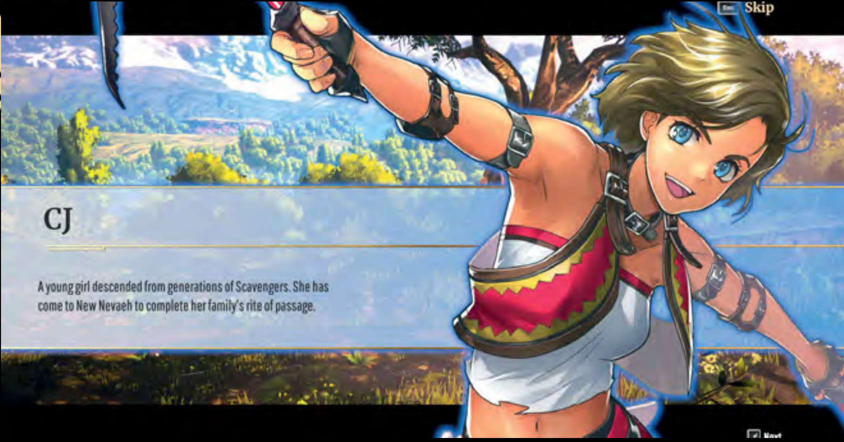
EIYUDEN CHRONICLE



RISING

Şu kaplıcaların yanına bir bina daha atsak, bizim ofis de orası olsa olmaz mı?

Yazan: **Can Arabacı**



Herkesin böyle çok oynama fırsatı bulamamış olsa da uzaktan sevip saydığı bazı oyun serileri vardır. Benim için de meşhur J-RYO *Suikoden* serisi bunlardan biriydi. (PS Vita'nın marketi kapanacak dediklerinde alıp kenara koydum gerçi, bir ara fırsat bulup bakacağım) E haliyle 2020 yazında Suikoden'in babası diyebileceğimiz Yoshitaka Murayama serinin ruhani takipçisi olacak bir oyun duyurduğunda önümü ilikledim ister istemez. Suikoden'in haklarını Konami'de bırakmak durumunda kalan Murayama'nın serinin dönüş yolunu gözleyen hayranların da desteğiyle hızla Kickstarter'dan fonlanan *Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes* ile böyle tanıştık işte. Ekrana cüzdan fırlatmalı bazı aksiyonlardan sonra birkaç gün içerisinde hiç de şaşırtmayan şekilde uzatmalı hedeflerden biri olan yan oyun projesi de fonlandı. *Eiyuden Chronicle: Rising* o yan oyunun ta kendisi. Ana yemek değil, orası kesin ama yemeğin öncesinde gelen aperatif aslında. Karnınızı güzelce doyurmuyor belki ama ana yemeği beklerken açlıktan kıvranmanızın önüne geçiyor bir parça.

Hundred Heroes'un dünyasını ve karakterlerini önden biraz tanıtma amaçlı *Rising*'in merkezinde kasaba geliştirme mekanikleri yatıyor. Tabanın bir üst katmanında aksiyonun öne çıktığı platform kısımları var, üstüne de çok hafifçe J-RYO tozu serpiştirilmiş. Zamanında babasının bulmuş olduğundan daha büyük bir odak lensini bulmak amacıyla maceracıların yeni uğrak noktası olan New Nevaeh'e gelen CJ oyunun üç başrolünden bir tanesi. Kasabanın altında yatan hazineleri keşfetmek ve yağmalamak CJ gibi maceracıların en büyük gözdesi ama tabii bu perperişan yıkıntıya da kasaba demeye bin şahit lazım bir yandan. Binalar bakımsızlıktan kırılıp dökülüyor, meydandaki ikonik saat kulesi bile son depremlerle çöküp moloz yığını haline gelmiş, kalkıp bir süpüreni yok… Ortam böyleyken kasabaya akın eden maceracıların oturup dinlenebileceği bir han bile yok tahmin edersiniz ki. Bu da yetmezmiş gibi kasabanın muhtar vekili buralarda maceracılık yapmak için lisans satın almamız gerektiğini ve bulduğumuz hazinelerden kasabanın da pay alacağını söylüyor! Lisans için istediği insanlık dışı fiyatı oyun boyunca bir arada görmenizin zor olduğu da hesaba katılırsa başka bir yöntem buluyoruz tabii ki. Kasaba ahalisine yardım ederek hizmetlerimiz karşılığında mühür toplayıp da muhtarın bize verdiği kartı doldurabilirsek lisansı bedavaya getirebiliyoruz. Tabii kasa-



BİRİ UNITY YAPIMCILARINA "TÜRKİYE" DİYE BİR BÖLGENİN OLDUĞUNU HATIRLATABILIR MI?

Zamanında *Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes*'u Kickstarter'da desteklemiş olmanın verdiği gazla kolları sıvayıp bir hevesle giriştim *Rising*'e de. Başta her şey çok güzeldi. Grafikler aşırı tatlı, müzikler neşeli, karakterler eğlenceli falan… Sonra bir iki görevi yaptım, oyun bana dedi ki "Git ormandan azıcık odun topla da şu evi tamir edelim". Baltalar elimde, uzun ip belimde koyuldum ormana doğru yola… Ama o da nesi? Ağaçları kesiyorum, düşen eden yok! Acaba bunun özel bir yöntemi mi var diye internette araştırdım, bu sorundan başka bahseden bile yok. Ben mi anlamadım acaba diye açıp oynanış videolarına baktım. Ama yoo, herkes benim gibi ağacı kesiyor; onlara odun düşerken bende tık yok niyeyse. Böyle böyle biraz uğraştım, aynı bölümü girip defalarca baştan yaptım falan; olmayınca pes edip çıktım oyundan.

Ertesi gün tekrar açarken gözüme girişteki "Unity" logosu ilişti sonra. "Wasteland 3!" dedim sonra bir anda. Ne alaka diyeceksiniz: Wasteland 3'te de oyunun girişindeki savaş sahnesinin sonunda takılıyordu oyun, ilerlemiyordu ve o da Unity motoruyla yapılmıştı. Hatta düşündüm de Unity motoruna sahip birçok oyunda ilerlemesi gereken bir şeyi tıkayan bir bug varsa genelde çok basit ve kolay bir çözümü oluyordu: Windows'un bölge ayarlarını değiştirmek. O yüzden hadi bunda da deneyeyim, belki olur diyerek girdim Windows'un ayarlarına. Bölgeyi İngiltere'ye çektim, oyuna girdim, baltayla giriştim yine ağaçlara… Takır takır düştü odunlar!

Editör olarak üzerime düşeni yapıp sorunu ve bulduğum çözümü yapımcıya mail atarak yazdım ama olur da düzeltmemişlerse hâlâ aklınızda olsun. Bir sebepten Unity motoruyla yapılan oyunlarda sıkıntı çekiyorsanız bölgeyi değiştirmek çoğu zaman derdinize deva oluyor.

banın az önce tarif ettiğim halinden de anlayacağınız üzere kartı doldurmak öyle kolay ve çabuk hallolacak bir mesele değil, kasaba eşrafının istekleri ve dertleri de bitmek bilmiyor… Bu noktada oyun aslında oldukça minimal bir döngüye sokuyor sizi: Görev al, maceraya çık, kaynak topla, düşman öldür, kasabaya dön ve görevi tamamlayıp lisansa mührü bas. Bunun dışına çıkmıyorsunuz ve lisansınızı en bir süper şekilde doldurup çerçeveletmek istiyorsanız yapmanız gereken toplam ayak işi sayısı… 160. Normalde aşırı hızlı bir şekilde sıkabilecek bu döngü neden bilmiyorum ama beni yakalamayı başardı. Belki karakterlerin eğlenceli olması, belki *Hundred Heroes* öncesi oyunun dünyasını daha iyi anlama hevesim belki de görevlerin hiçbirinin öyle sizi saatlerce uğraştıracak zorlu şeyler olmaması oyunun beni çekmesini sağladı. Hatta bazen böyle kasabaya gelip de "Ya bana üç tane gümüş madeni lazım" diyene direkt "Var zaten bende, al!" diye saniyeler içerisinde istediğini verip mührü toplamak ya da birikmiş görevleri seri teslim etmek sizi o döngünün içinde daha kolay bir şekilde kaybolmaya itiyor. Eh, yaptıklarınızın sonucunu da kasabada doğrudan görüyorsunuz. Siz millete kasabayı yeniden inşa etmelerini sağlayacak malzemeleri getirdikçe binalar tamir ediliyor, yenileri açılıyor; kasaba büyüyüp geliştikçe imkanlar, dükkânlar artıyor… Bundan da herkes çıkar sağlıyor tabii. Maceracılar aksiyon arasında girip



dinlenip karınlarını doyurabilecekleri, silahlarını tamir ettirip büyülü eşyalara ulaşabileceği dükkânlara kavuşuyorlar; kasaba halkı için de ekonomi çılgınca canlanıyor.

O ne biçim muhtarmış ya?

Muhtar vekili dediğim karakter de gözünüzde muhtemelen canlanan imajdan bir hayli farklı; ergenliğe daha yeni ermiş, mavi saçlı kitap kurdu bir kız çünkü söz konusu olan. Kendisi oyun boyunca en çok muhatap olacağınız ve yanınızdan ayrılmayacak karakterlerden birisi zaten. Bir diğeri de Kanguru-insan karışımı bir paralı asker olan Garoo. Bu üçlünün dinamiği, muhabbetleri ve hikâyeleri gayet hoş kurgulanmış; oynadıkça gitgide daha da çok ısınıyorsunuz üçüne de. Bu üçünün hem kasabayı geliştirip kalkındırma ve dünyanın kalanına açılmasını sağlama hem de yerleşkenin altındaki höyükte gizli sırları ortaya çıkartmaya çalışması derken size çok da uzun olmayan (çok oyalanarak oynarsanız bile 15-20 saat anca) bir hikâye anlatıyor *Rising*.

Bu arada başta bunun aksiyonun öne çıktığı bir oyun olduğunu söylemiştim; yönettiğimiz üç karakterin de birbirinden farklı özellikleri olması ve çok basit bir

"A QUIET PLACE" ŞU SESE DUYARLI OLAN YARATIKLARIN OLDUĞU FİLM DEĞİL MIYDI YA?

Evet öyleydi ama aynı zamanda da *Hundred Heroes*'un 4,5 milyon dolarlık son Kickstarter hedefinin kod adıydı. Bu hedef karşılandığı zaman kayıt dosyalarının *Hundred Heroes*'a da aktarılabileceği ve iki oyun arasında paslaşmalar olacağı açıklanmıştı. Henüz bu paslaşmaların ne ve nasıl olacağı konusunda ser verip sır vermiş değiller ama *Rising*'de gördüğümüz bazı karakterlerin ana oyunda da karşımıza çıkacağını biliyoruz. Kimleri biliyoruz? Outlander Lane'in yapılmasının gazını veren, tüccarlar ve maceracıların temsilciliğini yapan Gocteau'yu mesela. Sonracığıma oyunun başlarında tanıştığımız ve daha sonra New Nevaeh'te dükkân açan cici kuş Squash ve Sailor Moon'dan fırlama saf büyücü kız Mellore'u biliyoruz… Muhtemelen dahası da vardır tabii, potansiyeli böyle dolgunken bunlarla sınırlı kalacaklarını sanmam. Hatta CJ, Garoo ve Isha'nın hâlâ anlatacak hikâyeleri varken tekrar gözükmeyeceklerini düşünmek saflık olur herhalde… Mellore'u kandırabilirsiniz ama biz yemeyiz.









kontrol şemasıyla bir parmaktan daha derin bir oynanış sunuyor olması hoş gerçekten. CJ en atletik ve hızlı karakteriniz olduğundan genelde onu kontrol ediyor olacaksınız, zira dövüşlerde hızlı ve sert kombolar yapmasının yanında çift zıplama gibi yetenekleriyle platform kısımlarında da parlıyor. Garoo daha ağır, vurdu mu göçürten bir karakter. Düşmanın saldırılarını (zamanında basabilirseniz) tamamen bloklayıp karşı saldırı yapma gibi bir güzelliğe de sahip. Bazı bosslarda onların size fırlattığı şeyleri geri yansıtmasıyla hayati rol oynayabiliyor. Isha'ysa ekibin büyücüsü rolünü üsleniyor. Havada süzülme ve ışınlanma yeteneklerine ek olarak savaşlarda taktığınız elemental rüne göre saldırıları da değişiyor.
Bu üç karakter arasında onlara atalı olan tuşa basarak geçiş yapabiliyorsunuz. Hatta ilerlerde zamanlamasını güzel tutturduğunuz taktirde "Link Attack" denilen birbirine bağlı vuruşlarla düşmanı adeta paramparça ediyorsunuz. Bunu biraz daha açayım: Ben klavyeyle oynadığımdan CJ Z, Garoo X, Isha da C tuşlarına atalıydı. Z'ye bastığımda CJ saldırılarına başlıyordu. Tam saldırı animasyonu gerçekleştiğinde X'e baarsanız bu sefer Garoo link saldırısına başlıyor; sonra tam onun animasyonu gerçekleştiğinde C'ye basarsanız da Isha saldırıyor vs... Yapabileceğiniz bağlantılı saldırılar lisans kartını her tamamladığınızda 1 artıyor; oyunu bitirip tüm yan görevleri yaparsanız da160 mühür karşılığında bunu sınırsız şekilde devam ettirmenizi sağlayan bir eşya alabiliyorsunuz.
Bu Link Attack mekaniğinin dışında oyunun aksiyon kısmında rol oynayan bir diğer etmen elementler. Toprak, Elektrik, Buz ve Ateş şeklinde toplayacağınız rünlerle saldırılarınızı ve savunmalarınızı şekillendirebiliyorsunuz; aynı zamanda bazı gizli bölgelere de ulaşmak için yine belli tipte saldırılar kullanarak yolunuzu tıkayan engelleri parçalayabiliyorsunuz.

Sözün özü, Eiyuden Chronicle: Rising eğer beklentilerinizi doğru ayarlayarak oynarsanız eğlenceli olabilen bir oyun. İnternette çok fazla olumsuz yorum da gördüm -ki kısmen haklı oldukları yanlar da yok değil ama bunun asıl oyuna hazırlık için yapılmış bir ara oyun olduğunu da unutuyorlar sanki zaman zaman. Türü bile farklı olacak (Sıra Tabanlı Strateji) *Hundred Heroes*'a "Ohooo, o da bunun gibi olacaksa..." diye şimdiden giydirmeye başlamak biraz yersiz yani. Ha, beklentilerinizi doğru ayarlayıp "O gelene kadar bununla oyalanalım biraz" derseniz 160 TL gibi nispeten uygun bir fiyata (Kickstarter'a girdiyseniz daha da ucuza hatta), başta da dediğim gibi gayet leziz bir aperatif ama karşınızdaki. Ha, Game Pass'e dahil olduğunu da unutmadan eklemiş olayım...

TÜR: Aksiyon RYO / Platform | **YAPIM:** NatsumeAtari | **DAĞITIM:** 505 Games
DİJİTAL İNDİRME: 160 TL (Steam, XBL), Game Pass'e dahil, 144 TL (PSN)

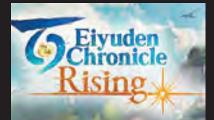


- 3D arkaplanlar ve piksel karakterler çok hoş gözüküyor.
- Karakterler ve hikâyesi merak uyandırmayı başarıyor.
- Oynanış yeterince ilginç ve sıkmıyor.
- Kasabayı inşa etmenin verdiği tatmin hissi güçlü
- Fiyatı uygun.

–

- Her şeye rağmen zaman zaman biraz rutine bindiği yerler oluyor
- Oyunu bitirdikten sonra açılan Zor modu bile biraz fazla kolay

8



Son Karar

Hundred Heroes önümüzdeki sene teşrif edene kadar dünyasını ve karakterlerini anlamak için güzel bir çıtır çerez aksiyon oyunu.



SOURCE OF MADNESS

Ve garip sonsuzluklarda ölüm bile ölebilir

ESER GÜVEN

İnsan aynı ay içinde birbirine yapı olarak bu kadar benzeyen iki oyun oynadığında ister istemez kıyaslama yapma yoluna gidiyor. O noktada da kendime şu soruyu soruyorum: eğer yarım saat vaktim varsa *Rogue Legacy 2* mi oynamak isterim, yoksa *Source of Madness* mı? Üzülerek söylemeliyim ki seçimimi ilkinden yana kullanacağım.

"Bu oyunun nesi Rogue Legacy?" demeyin, zaten yapı olarak benzediklerini söyledim. İkisi de roguelike, ikisinde de farklı biyomlarda ilerliyor ve bossları öldürüyorsunuz. İkisinde de her tura üç seçenek arasından başlıyorsunuz ve yetenek ağacı (veya kulede) yeni kısımlar açtıkça seçebileceğiniz sınıfların sayısı artıyor. *Rogue Legacy*'de Valkyrie, Ranger, Knight falan var; *Source of Madness*'taysa Pyromancer, Generalist, Bloodmancer falan. Birinde her turda soyağacındaki yeni çocuklar arasından seçim yapıyorsunuz, birinde müritler arasından.

Source of Madness bir hayli karanlık bir oyun ve öyle de olması gerek. İşin içinde Cthulhu mitosu, eski tanrılar, adı ağza alınamayacak dehşetler var. Lovecraft'tan esinlenen bu dünyada sağdan soldan fırlayan dikenler, etleri çağrıştıran araziler, organik mağaralar bulunuyor. Görsel açıdan son derece değişik bir tarzı var oyunun ama neresi arkaplan, neresi önplan anlaması da bir hayli karışık. "Bu kesin platformdur" diye atladığınız bir şeye basamamak tuhaf oluyor.

Seproreldü, oseeldürpr, ay karıştı birbirine…

Hani artık bu tür oyunlarda prosedürel kelimesi kullanılıyor ya, Source of Madness prosedürel yaratımın dibine vurmuş. Bölümlerin bu şekilde yaratılmasına alışığız ama oyundaki tüm yaratıklar da yine prosedürel yaratılmış durumda. Yani bir gördüğünüz yaratık bir diğerine benzemiyor; vantuzlar, dişler, yumrular, uzuvlardan oluşan bir havuzdan rasgele parçalar çekilmiş, birleştirilmiş ve karşınıza yaratık diye çıkarılmış gibi hepsi.

Oyunun teması gereği güzel bir düşünce bu, birbirinden grotesk tasarımlarla karşılaşıyorsunuz şimdi. Ama bu durum aynı zamanda bu yaratıkların saldırılarında bir düzen olmaması anlamına geliyor. Roguelike oyunlarda düşmanların saldırılarını öğrenip ona göre aksiyon almak önemlidir. *Source of Madness*'ta ise olay saldırı yap ve tek savunma hareketi olan Dash yaparak zaman kazan üzerine kurulu. Bu sırada da ekrandaki her şey hakikaten birbirine giriyor, yani genel olarak saldırı spamlayıp cooldown bittikçe dash yaparak yaratıkları öldürmeye çalışıyorsunuz. Bu olayı sevemedim.

Seçtiğimiz karakterin aynı Diablo benzeri bir envanteri var. Sağ ve sol elimize taktığımız yüzükler sayesinde her iki elimizle de ayrı büyü yapıyoruz, bu büyülerden bazıları kısa mesafeli, bazılarıysa uzun. Yani oyunda kılıç,





Hayali çağrıştıran bu görsel parçaları oyunun en güzel kısımlarından

kalkan vs gibi şeyler yok. Bazı yüzükler fireball atmanızı sağlıyor, bazılarıyla örümcek ağı saldırısı yapıyorsunuz. Olay tamamen LT ve RT düğmelerini spamlayıp büyüleri yapmak üzerine kurulu anlayacağınız. Zırh niyetine taktığımız tek şey ise kukuleta (hood). Bir de savunma veya saldırı bonusu veren objeler var ama onları zırhtan saymıyorum. Yani görseli değiştirebilecek tek ekipman kukuleta olduğu halde bu oyundaki karakterimizin görünüşe yansımıyor, ben bunu çok tembelce buldum. O default kırmızı başlığın değişmesi lazımdı.

Ayda mısın mübarek?

İşin oynanış tarafında da eksik bulduğum şeyler var ki bunlardan en önemlisi de "yer çekimi hissizliği". Tamam burası yabancı bir dünya, belki teorik olarak hakikaten de yerçekimi kuvveti azdır. Ama ben karakterin uçar gibi zıpladığı, tam anlamıyla "responsive" olmayan kontrolleri gerçekten beğenmiyorum. Türün ünlü örneklerine baktığımızda kontrollerin isabetli olmasının ne kadar önemli olduğunu görürüz, bu şekilde bir oynanışla istediğim platforma kafamda canlandırdığım isabetle zıplayamıyor olmak rahatsız edici. Hele zaten dediğim gibi savaşlar harala gürele şeklinde geçiyor, buna bir de uçuşan kontrolleri ekleyince savaş kısmı iyiden iyiye randomize gibi geldi bana. Özellikle de büyük yaratıklarla kapışırken çoğu zaman karakterimin tam olarak nerede olduğunu anlayamadım bile. Zıplıyorum ama nereye zıplıyorum?

Bu tür roguelike'larda ilerleme hissi çok önemlidir. Hele ki uzunca bir turun ardından öldüysem bir sonraki tura güçlenmiş başlamak isterim. Dahası oyunda bir öncekinden daha fazla ilerlediysem bulduğum eşyaların da beni daha güçlendirmesi gerekir ki tekrar denemek için bir teşvik olsun. *Souce of Madness* bu randomizasyon işini pek iyi yapamıyor, zar zor öldürdüğüm düşmandan düşen iki yüzük de bendekilerden kötü olunca boşa zaman harcamışım hissi yaşadım kaç kere. Bir sonraki tura başlayınca da ağaçta eğer açabileceğim yeni şeyler yoksa, hiçbir kazanım olmadan zaman harcıyorum gibi hissettim. Her turda bir iki kez iyileşme özelliğini açmışım, ekstra dash açmışım, cooldown'u düşürmüşüm; sonrasında güçlenme hissi bence ciddi olarak azaldı. Gerçek manada güçlenme için yeni sınıflar açmak, onun için de önce oyun dünyasında o sınıfın sunağını bulmak lazım. Tabii o yeni sınıfın oyun tarzı hoşunuza gitmese de güç uğruna oynamak zorundasınız, bu da oyunun denge konusunda çok da iyi iş çıkarmadığı anlamına geliyor.

Orada bir potansiyel var uzakta, o potansiyel bizim potansiyelimizdir!

Oyunda bölümlerin ortasında çıkış yapmak gibi bir şansınız yok, bu durumda tekrar en baştan başlıyorsunuz. Kayıt noktaları sadece bölümler arasında. Bu da arada bir çakılan bir oyun için iyi bir haber değil, bin bir güçlükle ulaştığım bir mağarada oyun çakılınca eldeki her şeyi kaybedip baştan başlamak zorunda olduğumu görmek hevesimi birkaç kez kırdı. Halbuki oyun daha sık otomatik kayıt yapsa ve bu kayıtlar tek kullanımlık olsa roguelike ruhuna daha uygun olurdu.

Daha da söylemek istediğim çok şey var ama bu kadar yeter. Oyunu çok da gömmek istemiyorum, çünkü değişik ve özel bir tarzı var. Dünyası oyuncuya yaşatmak istediği tarzı çok güzel yansıtıyor ama işte her şey çok fazla random. Roguelike dediğin bu kadar da rastgeleleştirilmiş olmamalı, çünkü o zaman başarı oyunu gerçekten öğrendiğimiz için mi geldi, yoksa tamamen şans mıydı, beceremediğim için mi öldüm, yoksa tamamen zarlar kötü atıldığı için mi bilemiyor insan.

TÜR: Lovecraftian Roguelike | **YAPIM:** Carry Castle
DAĞITIM: Thunderful | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (32 TL)



- Belirsizlik ve tekinsizlik hissini çok iyi veriyor
- Ekranın dışından gelen ürkütücü sesler çok başarılı
- Potansiyeli var, ama tam olarak açığa çıkarılamamış
- Lanet mantığını sevdim

−

- Yaratıkların tamamen randomize olması 'öğrenmenin' önüne geçiyor
- Bölge geçişleri dışında kayıt almaması kötü
- Ekipmanın görselliğe etkisi sıfır
- Sınıflar arasında ciddi denge farkları var
- Yerçekimsizlik hissiyatını sevemedim

6.5



Son Karar

Lovecraft temasını görsel olarak oldukça başarıyla sunsa da bu seviyede RNG biraz oyuncunun iyi bir deneyim yaşamasının önüne geçiyor. Dengelemeler ve birkaç değişiklikle tadından yenmeyecek hale girebilir, takipte kalın.

SNIPER ELITE 5

Kafalara tıklayarak dünyayı kurtarmak

OĞUZ ERDOĞAN



Tembel insanların her zaman en kestirme yolu buldukları söylenir. Bu söz ne kadar doğru bilemiyorum ama Paul Lafergue'den ilham alan bir tembel olarak şunu rahatlıkla söyleyebilirim shooter oyunlarında çok fazla hareket etmeye üşendiğim için keskin nişancılığı pek bir severim. Yani düşününce haldır haldır elinde makineli tüfekle koş, çatışmaya gir, üstün başın kan revan içinde kalsın çok anlamsız şeyler. Taa çocuklukta *Counter-Strike*'ta AWP ile başlayan bu sevda zamanla içerisinde her Sniper Rifle ya da Marksman Rifle olan oyunda kendimi uzak diyarlarda minik kafa pikselleri kovalarken bulmamla sonuçlandı.

Özellikle İkinci Cihan Harbi belgesellerinde keskin nişancılarla ilgili olan kısımlar beni ekstra heyecanlandırmıştır. Takvimleri epey geriye sararsak *Sniper Elite* ile ilk tanışmam da tam olarak böyle bir belgesel sonrasına denk gelmişti. İlk oyunu pas geçmemin ardından *Sniper Elite V2* ile bu sevdaya vuruldum ve sonrasında da bolca adam vurdum. Hem de X-Ray ile analiz ederek! Serinin en son oyunu *Sniper Elite 5* oynarken de yine beklentilerim birebir aynıydı: Bir tepeye çıkayım çayımı, kurabiyemi hazırlayayım ve nefesimi tutup kafalara tıklayayım!

Hitman esintileri

2016 yılında baştan aşağı yenilenen *Hitman* serisi yeni üçlemesiyle birlikte büyük beğeni topladı. Oyun sektöründe birbirine bakıp "Aaa bu sistem güzelmiş aynısının lacivertini yapalım" metodunu çoğu firma kullanıyor. Rebellion da *Sniper Elite 5*'i tasarlarken Hitman'den bolca ilham almış. Ancak oyun bir karbon kopyanın çok ötesinde Hitman ile keskin nişancılığı oldukça başarılı bir şekilde harmanlayan lezzetli bir türlü gibi olmuş. İkinci oyundan itibaren ana karakterimiz olan Karl Fairburne'ün ortadan kaldırdığı Nazi tehditlerinin haddi hesabı yok. Oyunumuz da yine tam olarak böyle bir dönemde geçiyor. Bu kez işgal altındaki Fransa'dayız. EA'nin yayıncılığını yaptığı *The Saboteur*'da da aynı dönemi oynayıp çok keyif almıştım. Bu kez şehrin merkezinde değiliz ama Fransa'nın her köşesinde avlayacak bolca hedef, bozulacak çok sayıda Nazi planı var. Yine de Eyfel Kulesi'nin tepesinden adam vuramadığım için biraz burukluk yaşıyorum.

Fransa'ya bir denizaltı ile ayak bastıktan sonra direniş ile tanışıp onların kurtarıcısı olmamız arasında sadece bir görev var. Ancak bu kurtarıcı olma süreci bizim İngiltere ordusuyla aramızı biraz açıyor. Yani The Shadow'umuz bir anda kendini askerden çok bir halk kahramanı olarak buluyor. Zaten Karl'ın lakapları da Çöl Hayaleti, Gölge ve Keskin Nişancı gibi sokak seviyesi süper kahraman isimleri. Bu duruma hiç aldırış etmeyen Karl yine bildiği şekilde dereleri, tepeleri, gözetleme kulelerini aşarak Nazi avlamaya devam ediyor. Atlantik Duvarı'nı delerek başladığımız görevler silsilesiyle birlikte Nazi generali Möller'i cinnete sevketmeye başlıyoruz.

Ben Nazi karargâhı arıyordum ne ara mandıraya geldim?!

Hitman üçlemesinin en büyük başarısı sizi minik bir açık dünya içerisinde









tamamen özgür bırakıp sadece işi yapıp, yapmadığınıza bakmasıydı. İşte *Sniper Elite 5*'te de durum tamamen bu şekilde. Görevlerin en başında yarı açık dünya bir haritaya giriş yapıyorsunuz ve bu alandaki isteğe bağlı yan görevleri, alandan sorumlu Nazi bilim adamı/albayı/müttefikini öldürüyorsunuz. (Bu da isteğe bağlı) Bir de tabii ki ana görevler var ancak ne yazık ki bu ana görevlerde çok fazla seçeneğiniz yok. Çoğu zaman bir yerleri patlatmak asli göreviniz olduğu için seçebileceğiniz maksimum farklılık ya vanaları çevirmek ya da havalandırma boşluğuna patlayıcı bırakmak oluyor. Yine de bu koskocaman düşmanlarla dolu haritada tek başınıza sonsuz Nazi öldürmenin keyfi gerçekten çok özel.

Tek başına demişken aslında isterseniz o kadar da tek başınıza olmayabilirsiniz. Oyunu Co-op oynama seçeneği mevcut. Ancak asıl muhteşem gelişme, ana hikâyedeki görevlere başka oyuncular Nazi keskin nişancıları olarak girip sizi öldürmeye çalışabiliyor olmaları. Oyunu ilk defa bitirirken bu seçeneği kapatmak faydalı ancak oyun bittikten sonra isterseniz daha güzel bir mücadele için başka insanların da yer aldığı bir senaryoya dalabilirsiniz. Ya da daha da eğlencelisi diğer insanların oyunlarına salça olup, onlar tepeden yapay zekâ vurmakla cebelleşirken kafalarına X-Ray soslu minik bir buse kondurabilirsiniz. Multiplayer'ın da yerli yerinde korunduğunu düşünecek olursak çeşitlilik anlamında *Sniper Elite 5*'in elinde bolca eğlenceli yol var. Üstelik bu oyunu Game Pass üzerinden de oynayabildiğimiz için oyuncu bulma konusunda da pek sıkıntı yok.

Benim güzel tüfeğim, gel seni seveyim

Oyunda silah çeşitliliği konusunda tuhaf bir yol var. Bölümlere başlarken yanınızda bir tane Sniper, bir tane SMG ve bir tane de tabanca alıyorsunuz. Bunlar sizin ana silahlarınız. Ancak oyundaki düşmanların silahlarını da alıp kullanabiliyorsunuz. Tek sıkıntı düşmanlardan veya





odalardan bulduğunuz silahların tek bir şarjöre sahip olması. Yani 32 mermilik susturuculu bir MP-40 bulduğunuz zaman 32 mermi bittiği an kendi silahlarınızla baş başasınız. Görevlerle birlikte yeni ana silahlar açabiliyorsunuz. Haritalardaki gizli geliştirme odalarını bulursanız bu silahlara eklentiler de açılıyor. Benim favorim oyunun en başında verdiği SREM-1 oldu. Zaten açıklamasında da yazdığı gibi tam anlamıyla çok yönlü bir silah. İsterseniz uzak diyarlardaki Nazileri öldürün isterseniz orta mesafeden rahatça kafalara tıklayın. Ancak çok uzak mesafeler için daha net silahlar olsa da bu güç beraberinde ciddi bir yavaşlığı da getiriyor şimdiden söyleyeyim.

Sniperlar dışında makineli tüfekleri ve tabancaları da geliştirebiliyorsunuz. Hatta el kadar tabancaya kocaman bir destek aparatı takıp bir anda pistolleri de orta menzil için ölümcül bir silah haline getirebilirsiniz. Toplam 9 bölümden oluşan oyunun ilk sekiz bölümünde gizli bir ya da iki tane geliştirme masası da bulunuyor. Yani bölüme başlayıp cephanenizden memnun değilseniz buralardan kendinize baştan aşağı yeni bir envanter oluşturabilirsiniz. Her oynanış tarzına uygun silahlar yaratmak da mümkün. Bu da her ne kadar oyunun adı Sniper Elite olsa da dilerseniz yakın dövüş veya gizlilik temalı bir yol izleyebilmenize olanak sağlıyor. Bu çeşitlilik benim çok hoşuma gitti. Zaten vuruş hissi konusunda epey başarılı da bir oyun serisi olduğu için *Sniper Elite 5* benim için çoğu alanda serinin zirvesi olmuş diyebilirim.

Beyninizde bir adet mermi var, röntgen çekmemiz gerekiyor…

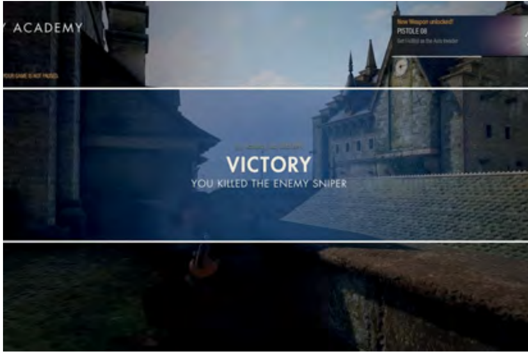
Sniper Elite oyunlarının en büyük alametifarikası X-Ray soslu vuruş animasyonları bu oyunda da bolca karşınıza çıkacak. Bu animasyonların sıklığını ayarlardan değiştirebiliyorsunuz ama eğer buna da üşendiyseniz animasyon sırasında iki kere peş peşe boşluğa basıp tekrar aksiyona dönebilirsiniz. Çünkü bir noktadan sonra çok fazla X-Ray görüyoruz ve beyindeki mermiler eski heyecanını kaybediyor. Sadece beyin değil, çok sayıda organa ateş ederek paramparça olduklarını adeta bir Mortal Kombat fatality'si kıvamında görebiliyorsunuz. Sönen ciğerler, paramparça olan böbrekler, gastriti kesen mide mermileri derken bolca olasılık bileğinizin yeteneğine kalmış.

Ancak oyunun belki de en büyük sıkıntısı bu organları patlatırken ortaya çıkıyor. Yapay orta ve alt zorluklarda gerçekten felaket durumda. Yani tamam 350 metre uzaktan biri yanındaki arkadaşını öldürünce bir paniklersin ama 15 saniye durup, "Tamam ya, anladım martılar kafasına taş attı, ayağından çıktı!" deyip aynı pozisyona gelmeleri biraz tat kaçırıyor. Zorluğu yükselttiğiniz taktird-











eyse yine uzak mesafelerde benzer bir paradoks meydana geliyor ama düşmana yaklaşmak neredeyse imkânsız hale geliyor ve sizi sadece gizlilik temelli bir oyuna zorluyor. Ancak Rebellion bunu da biraz düşünmüş olacak ki oyunda Custom zorluk ayarlama seçeneği var. Yani yapay zekânın agresifliğini, hareket düzenini veya ortam koşullarına adapte olmasını kendiniz belirleyebilirsiniz. Burayı biraz kurcalayıp optimize bir zorluk yaratmak oyun keyfini de ekstra arttıracaktır.

Görünmez duvarlar kurşun da geçirmiyor

Yarı açık dünyaya sahip olsa da *Sniper Elite 5*'in haritaları içerisinde çok fazla görünmez duvar var. Bazen haritaya bakıp, "Tamam şu yollardan kamyon geçmez, Nazilere yakalanmayız" diyerek bir yol çiziyorsunuz ama bir bakmışsınız orası görünmez bir duvar tarafından tıkanmış ve bütün plan çöpe gidiyor. Üstüne bir de oyunda zıplama olmaması, hızlı koşunca yükselen kalp ritmiyle birlikte isabet oranınızın ciddi şekilde azalması handikabı da gelince çömele çömele yeni yollar arayıp, bomboş haritada gereksiz zaman kaybetmenize yol açıyor. Karl'ın karakter animasyonları da 2022'den çok 2010'ların ortasından çıkmış gibi durduğu için bu çömelerek yürüme sekansları bir noktadan sonra sizi keskin nişancı aksiyonundan çok yürüme simülasyonu oynuyormuş hissine sokuyor.

En nihayetinde keskin nişancılığı hayat felsefesi edinmiş oyuncular için yine şahane bir iş çıkmış ortaya. Hele oyunda bir üçüncü bölüm var ki Spy Academy isimli bu bölümde başladığınız yerden bolca 250 metre ve üzeri kafa uçurma imkanına sahipsiniz. Mermi düşüşünü de hesaba katıp, nefesleri tutup alınan uzak mesafe ölümleri gerçekten apayrı bir keyif. Ne yazık ki buna benzer çok fazla alan bulmak zor, bazen ufak sekanslarla önünüze geleni öldürebildiğiniz tepecikler oluyor ama özellikle ana görevlere giderken mecburen sıcak çatışmaya girmek zorunda kalıyorsunuz. Ya da yapay zekanın aptallığına güvenerek tamamen gizli gizli koca tesisleri de patlatabilirsiniz. Ancak eğer oyununuzda başka bir insan varsa ve sizi avlamaya çalışıyorsa o zaman bu seçenek ortadan kalkıyor ve işler gerçekten kızışmaya başlıyor.

Sniper Elite 5 vadettiklerini layığıyla yerine getirmeyi başarmış, keskin nişancılığın hazzını başarıyla verebiliyor. Hazır Game Pass'de de varken en azından ana hikâyeye bir şans verin derim.

TÜR: Aksiyon / Shooter | **YAPIM / DAĞITIM:** Rebellion | **DİJİTAL İNDİRME:** 549 TL (Steam), 775 TL (XBL), Game Pass'e dahil



- Her zamanki gibi muhteşem bir vuruş hissiyatı
- İşin çok oyunculu kısmında eklenen yenilikler şahane olmuş
- Survival moduyla birlikte üzerinize dalga dalga gelen Nazileri vurmak sandığınızdan çok daha keyifli
- Tamamen kişiselleştirilebilir silah seçenekleriyle, oyun tarzınıza en uygun kombinasyonu bulabilirsiniz

–

- Yapay zekâ gerçekten büyük bir hayal kırıklığı
- Yarı açık dünya harita epey boş hissettiriyor
- Üstüne görünmez duvarlar ve odunsu karakter animasyonları da eklenince oyun bir anda yürüme simülasyonuna dönüşebiliyor

8



Son Karar

Adı Sniper Elite olan bir oyundan beklediğiniz tüm aksiyonu bol bol ekstralarla birlikte bulabileceğiniz bir oyun. Hele diğer insanların oyunlarına girip onları avlamanın tadını alırsanız bırakmanız çok zor olabilir.

ps5 ps4 one slx win

Yazan: **Eren Eryürekli**



Karanlık ruhumuza çöktüğünde onunla sadece yüzleşebiliriz

TREK TO YOMI

Artık benim içim sıkıldı arkadaşlar oyunlardan. Hani *Monster Hunter* markası olmasa komple soğuyacağım bu eylemden. Yoksa normalde 3-4 saat süren ve hiç de kötü bir oyun olmayan *Trek to Yomi*'yi oynayıp bitirmeyi bir aya yaymış olmanın başka mantıklı bir açıklamasını göremiyorum ben. Oyun beklediğimiz muhteşem samuray oyunu değil, bir yandan onun için *Ghost of Tsushima*'ya bakmanız yeterli ancak görsel ve atmosfer olarak ne kadar övsek az gelir. Hakkını vereceğiz ama yereceğiz de kendisini kimi noktalarda.

Kişi kendisi olamadığında…

Kahramanımız Hiroki'nin çocukluğunda başlıyor öykümüz ve Kagero isimli bir eşkıya köyümüzü basmadan evvel güzelce mekânı gezip aşina oluyoruz oyuna. Bu kısımdan başlayarak oyunun görsel stiline hayran kalmamak elde değil gerçekten. Hani taş olsa orta yerinden çatlar ortamın lirik güzelliğine ve ahengine. Tam da Kurosawa filmlerinden çıkıp gelmiş gibi her şey ve siyah beyazın estetik kullanımında dibi görmüş yapımcılar. Şahsen oyundan ekran görüntüsü alırken aralarından seçemedim bastım durdum, çünkü yanlamasına ilerlediğimiz oyundaki her bir ekran, her bir arka plan el emeği göz nuru şekilde hazırlanmış belli ki. Hani bu oyunda kavga dövüş işleri olmasaydı dahi ayıla bayıla oynayıp överdim. O derece detaylı, sinematik ve içine çeken bir atmosferi var oyunun. Zaten bu muhteşem görsel dünyanın bu kadar başarıyla kurulmasından dolayı da ilk hayal kırıklıkları başlıyor elimize katanayı almamızla beraber. Hiroki çocukken henüz pek bir şey beceremesek de önümüze gelen birkaç çapulcuyu kesmekte zorlanmıyoruz ama kontroller çok da rahat gelmiyor; "Herhalde ileride rahatlar" diye düşünüyorum. Prolog bitiyor ve büyüyoruz. Bu sefer de yeni bir istila vuku buluyor ve biz haydutlara günlerini göstermeye giderken keko gibi şehri savunmasız bırakıp ahalinin katline neden oluyoruz. Bu noktada oyunun kontrolleri halen biraz kütük ge-



Oyun masalsı bir atmosferde başlıyor ama gerisi fena





Mevzu ilerledikçe doğaüstü düşmanlarla da karşılaşıyoruz

liyor ve özellikle parry hareketini nasıl yaptığımız hangi şartlarda olduğu falan pek net değil. Zaten buradan sonra oyun biraz vites değiştirip daha karanlık bir izleğe geçiyor ve Hiroki'nin vicdani hesaplaşması ve yapacağı seçimler üzerine ağırlığını vermeye başlıyor. Aralarda birkaç yeni hareket ve silahlar da ediniyoruz ama onları kullanmak da genelde pratik olmadığından güçlü vuruşa abana abana delik deşik ediyorum milleti.

Pişmanlık, Acı ve Eziyet

Yomi Japonca'da "Ölüler Diyarı" demek ve Hiroki pişmanlığının içinde kaybolurken yolu cehennemin en diplerine kadar götürüyor onu. Bu noktada oyunun Kurosawa filmlerinin görsel dokusu dışında 1960 yapımı Japon filmi Jigoku'dan da (Cehennem) epeyce esinlendiğini söyleyebilirim. O filmin geniş planlarda gösterdiği tekil figürlerin ve genel karanlık atmosferinin birebir karşılıklarını burada görmek beni oldukça cezbetti. Ama işte konu dönüp dolaşıp oyunu kütük kontrollerine ve zevksiz combat mekaniklerine geliyor. Bir kere önümüze arkamıza dönmek için bir tuşun kullanılıyor olması direkt falso zira sırf doğru zamanda basamadığınız veya oyun komutu geç algıladığı için sırtımdan bol bol bıçaklandığımı söyleyebilirim. Yukarıda bahsettiğim parry zamanlamasının noksanlığı dışında bazı vuruşların rakibin içinden geçmesi, uzaktan ya da yakından vurmak veya vuramamak, adamın tam karşımızda değil de birazcık dekorda olduğundan ıska geçip sonra gelip onun bizi şişlemesi gibi sorunlar zorda başladığım oyuna sövüp en kolaya alıp bitirmeme neden oldu. Hal böyle olunca da ne oyunun dövüşlerinden tat alabildim ne de yaşatması gereken zorluğu hissedebildim. Öyle önüme geleni biçerek sona kadar geldim ve 3 farklı finalden birini seçerek oyunu bitirdim. Açıkçası bu denli şık görünen bir yapımın savaşlarının bu kadar yalapşap olması sinirime dokunmadı değil. Hele hele *Sifu*'yu, *Ghost of Tsushima*'yı veya yine 2D yakın dövüş odaklı *Dead Cells*'i, *Blasphemous*'u, *Death's Gambit*'i hatta *Ori*'yi falan oynamış biri olarak buradaki vuruş hissizliği cidden can sıkıcı ve oyun zevkinizi azaltacak düzeyde. Menzilli silahlarımız da var ama onları da kullanmak yine pek zevkli değil, o kılıcın sertliğini hissedemediğimiz sanki hamur adamları biçtiğimiz oyunun bu alanda bence daha detaylı şekilde ele alınmaya ihtiyacı varmış, ama olmamış. Elimizdeki muazzam atmosfer ve derinlikli kefaret öyküsüyle yetinmek zorundayız ne yazık ki.

Güzel ve çirkin

Epeyce umutlu olduğum Trek to Yomi benim "müthiş görselli banal oyunlar" listemde başı çekiyor artık. Keşke biraz daha zaman harcanıp doğru dürüst bir dövüş sistemi oyuna getirilseydi dedim her anında o noktada boynum bükük. Öte yandan her ekranını da çıktı alıp çerçeveletmek istersiniz o kadar da güzel bir yaratık kendisi.



- Hayli detaylı görsellik ve atmosfer
- Klasik Japon ezgileri gayet karanlık bir soundtrack yaratabiliyormuş
- Kişisel cehennemin nasıl bir şey olduğu güzel tasvir edilmiş
- 3 farklı sonu olması
- Muazzam sanat tasarımı
- Hareket repertuvarı fena değil
- PS5'deki Dual Sense desteği
- İlginç sayılabilecek boss savaşları

—

- Katana kullanmak bu kadar sıkıcı olmamalı
- Arkaya dönme tuşu tam bir facia
- Parry yaptık mı darbeyi yedik mi blokladık mı ne oldu?
- Rakiplerin tekdüzeliği
- Kameranın bazen çok uzaklara gidip oynanışı zorlaştırması
- Vuruş hissi burada da yok
- Tüfek çok etkisiz
- Üst zorluklarda sinir krizi geçirtebilir

6.5



Son Karar

Bakmalara doyamadığım ama oynaması Çin işkencesi olan yapımı karanlık bir öykü deneyimlemek isteyenlere önerebilirim.

TÜR: Aksiyon/Macera | **YAPIM:** Leonard Menchiari, Flying Wild Hog | **DAĞITIM:** Devolver Digital
DİJİTAL İNDİRME: 50 TL (Steam), 56,25 TL (XBOX Store – Game Pass'a dahil), 190 TL (PSN Store) | **YAŞ SINIRI:** 18+

YAZAN:
CAN ARABACI

DIABLO® IMMORTAL™

DİKKAT! CEHENNEM ATEŞİ TELEFONUNUZUN ISINMASINA SEBEP OLABİLİR...

Vay be! *Diablo Immortal*'ın olaylı duyuruluşunun üzerinden koca bir 4 sene geçmiş. 4 senedir "Telefonunuz yok mu?" ve "Yersiz bir 1 Nisan şakası mı?" esprilerine maruz kalıyoruz yani anlayacağınız. Zira *Diablo Immortal* çok yanlış bir zamanda, çok yanlış bir şekilde duyurulmuş olsa da betasına onlarca saat gömüldükten sonra mobil oyunlara karşı anlayışımızı büyük ölçüde değiştireceğine emindim. Tabii düşününce Immortal mobile çıkartma yapan ilk büyük oyun değildi; bugüne bugün geçmişte uğruna konsol aldığımız J-RYO'ların, en e-spor sayılan ve rekabete dayanan oyunların bile mobil versiyonları var sonuçta. Ama işte, hem Blizzard'ın yeni mobil açılımının ilk meyvesi hem de *Diablo II*'den beri hayalini kurduğumuz Devasa Online Diablo deneyimine en çok yaklaşan deneyimdi bu. En büyük rakibi *Path of Exile*'ın da mobilde ensesinde olduğu düşünülürse Blizzard açısından çok önemli bir adım bu yani.

Diablo Immortal'ı tanımlamak çok basit aslında, çünkü gerçekten de ilk oynadıktan sonraki tepkiniz genelde "Aaa, Diablo III'ün küçülüp cebime girmiş hali bu!" oluyor. Prodüksiyon kalitesi olarak "mobil oyun" demezsiniz yani. Seslendirmeler falan on numara, mekânlar yağlı boya gibi, görselliği *Diablo III* tadında ama *Diablo II*'nin karanlık ve gotiğine de bulanmış aynı zamanda. Üçüncü oyunun o "150 iblisi aynı anda tekmeledim!" hissiyatı yerine biraz daha ayakları yere basan ve çapı küçülmüş mekanikleri var. O diğer Hack & Slash oyunlarının bir türlü tam tutturamadığı oturaklı vuruş hissi de cabası! Üstelik elinize de güzel oturuyor, telefonu yan çevirip ekrana iki köşeden yapıştınız mı o alışıldık yaratık kesme ritmine kendinizi kaptırmanız sadece bir – iki dakika alıyor. Ama tabii yaratık kesmeye başlamadan önce o yaratıkları nasıl keseceğinize karar vermeniz gerekiyor…





YENİ SINIFLAR GELECEK Mİ?

Resmi ağızlardan bu konuda net bir açıklamamız var: Evet, gelecek. Resmi olmayan kanallardan da gelmesi en muhtemel yeni sınıfı biliyoruz hatta: Blood Knight.

Wowhead sitesi oyunun beta dosyalarını etraflıca incelerken bu sınıfa ait animasyonlar, modeller ve hatta yetenekleri tespit etmişti. Bu bilgilerden yola çıkarak Blood Knight'ın biraz daha alan etkili yeteneklere sahip, oldukça dayanıklı bir Necromancer'a benzediğini söylemek mümkün. Hikâye olarak bakarsak da özellikle oyunun ilk bölgelerinde yine karşımıza çıkan ama bu sefer rün atmayan The Countess'in yoğun bir şekilde kan büyülerine yoğunlaştığını görüyoruz. Blood Knight da tahmini olarak bu konseptten beslenen, daha önceki oyunlarda hiç görmediğimiz yepyeni bir sınıf olarak karşımıza çıkabilir gibi duruyor.







Diablo III'te olup da burada bulamayacağınız tek sınıf Witch Doctor. Barbarian, Wizard, Monk, Demon Hunter, Crusader ya da Necromancer seçebiliyorsunuz. Dahası, tek bir tipe bağlı kalmak yerine karakterimizin tipini detaylandırabilmek de hoş bir yenilik olmuş. Saç şekli ve renginden tutun da burnunun ne kadar aşağıda, alnının ne kadar geniş olacağına kadar tonla detaya kasmak mümkün. Öte yandan bu detaylar zırhların altında kaybolacağından biraz da anlamsız kalıyor. Yine de olmasının bir zararı yok, çeşitlilik her daim iyidir.

Hangi sınıfı seçerseniz seçin oyuna girdiğiniz anda bunun Diablo'nun onlarca mobil klonundan biri değil de Diablo olduğunu hissediyorsunuz. Karakterler, yetenekler, oynanış seriye aşina olanlar için fazlasıyla tanıdık. Farklı olan bir detay sınıfların aktif olarak kullandığı yeteneklerin sayısının asıl DIII'ten daha az olması. Bu bazılarınız için "basitleşme" olarak görülebilir ancak ben o kadar da kötü bir gelişme olduğunu düşünmüyorum. Zira bu az ama öz olsunculuk aslında bazı sınıfların daha ilginç mekaniklerinin öne çıkmasına yaramış. Misal, Wizard'ın bazı yetenekleri için tatlı bir kombo mekaniği geliştirmişler. Önden Scorch atıp üzerine Arcane Wind çakarsanız "Firestorm!" kombosuyla bonus hasar veriyorsunuz. Ya da Ice Crystal atıp üzerine Disintegrate ya da Ray of Frost atarsanız kristalden yansıyan ışın etraftaki düşmanlara yayılarak daha alan etkili saldırılar haline getiriyor. Eee, *Diablo III*'te de belli başlı kullanılan, Set eşyalarla sinerjiye giren yetenekler dışında kalanlar neredeyse kimse tarafından kullanılmıyordu zaten, o yüzden bu az ve öz düsturunu ben sevdim. Az sayıda olmalarının yanı sıra bu yetenekleri geliştirip değiştiren "rünlerden" de yoksunlar bu arada. Lakin bu rünlerle gelen farklılaşmayı sınıflara özel Legendary eşyalara yedirmişler. Necromancer oynarken bulduğum "Rotspur" adındaki omuzluğun Blighted Corpses diye bir özelliği vardı mesela. Bu omuzluğu giyerken Corpse Explosion kullandığımda cesetler patlamak yerine yerde sürekli zehir hasarı veren bir veba bırakıyordu. Ya da "Flickering Warmth" isimli göğüs zırhı Bone Armor'u defansif olarak kullanmak yerine etrafınızda dönüp menzilinize girenlere saldıran bir yetenek haline geliyordu. Bulup kullandığınız neredeyse bütün Legendary'ler bir nevi rün etkisi yapıyor bu şekilde. Hatta bunu bir adım daha öteye götürmek isterseniz Westmarch'taki Essence Transfer NPC'sine giderek bir Legendary'nin etkisini o eşyadan "çıkartabiliyorsunuz". (Kanai Cube gibi, evet) Daha sonra istediğiniz Legendary'ye bu efekti uygulama şansına sahipsiniz ama önceki efekti siliyor tabii bu hareketiniz.

PC TECRÜBESİ

Oyunun PC tecrübesi hakkında da yazmak istiyordum, hatta açıkçası oyunun çıkışını beklememizdeki en büyük sebeplerden birisi onu da dahil etmekti lakin ne yazık ki lootbox yasası ağlarını ördü ve Hollanda'da hiçbir şekilde PC Client'ına girişe bile izin verilmediği için bizzat test etme şansım olmadı.

Ama bu beni durdurmadı ve size en azından bir izlenim sunabilmek için internetteki genel yorumları yakından takip ettim. PC tecrübesi şimdilik pek de olumlu bir izlenim bırakmış gibi durmuyor doğrusunu isterseniz. Gerçi bu noktada hâlâ Açık Beta'da olduğunun da altını çizmek lazım, bu muhtemelen Blizzard'ın oyunun çıkışına yakın giriştiği ve biraz daha pişmesi gereken bir alan. Buna rağmen genel yorumlar sıkça buglara rastlandığı, yoğun lag sorunları olduğu ve en basitinden çözünürlük vb temel ayarları bile içermeyen, gayrı resmî emülatörlerle oynamaktan az hallice bir deneyim olduğu yönünde. Hatta bu konuda en sık gördüğüm yorum ironik bir şekilde "Oynayacaksanız telefondan oynayın, daha iyi" oldu.



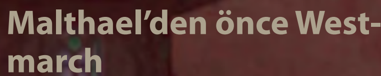


"Kardeşim, bu DVO değil mi? Nasıl bu kadar çabuk inceleyip hüküm verdiniz?" diyecekler için karakter dökümü de yapalım: Alfa'da level 45 (Paragon 13) Demon Hunter, Beta'da level 55 (Paragon 6) Crusader ile level 50 Necromancer, Erken Erişim'de 44 Wizard ve nihayet final sürümünde de yazıyı yazdığım an itibariyle level 60 (8 Paragon) Necromancer kasmış durumdayım. Haliyle aslında ciddi şekilde fikir edinecek bolca vaktim ve oyunun değişimini gözlemleme şansım oldu.



Direkt oynanış mekaniklerine hızlı girdiğimin farkındayım ama *Diablo Immortal*'ın şaşılacak kadar farklı mekaniği var; o yüzden anlatacak şey de çok bir yandan. Mesela özellikle düşük seviyelerde eşyaların sürekli yenisi bulunduğundan sürekli bir eşya değişimi olur bu tarz oyunlarda. Haliyle elinizdekileri geliştirdiğiniz hissiyatı bir parça zayıf kalır. *Diablo Immortal* bunu eşya geliştirme sistemiyle kırmayı başarmış. Evet, bulduğunuz eşyalara göre yine sıklıkla üzerinizi değiştiriyorsunuz ve işinize yaramayan parçaları en yakın demircide kırarak hammaddeye çeviriyorsunuz. Ama sonra o hammaddelerle bu eşyaların üzerindeki değerlere geliştirme basıyorsunuz ve bu geliştirmeler eşyadan eşyaya transfer edilebiliyor. Böylece bir eşyayı +4 yaptıysanız onu değiştirdiğinizde yaptığınız gelişmeyi kaybetme hissiyatı ortadan kalkıyor, zira yenisinde de +5'e doğru çalışmalarınıza devam ediyorsunuz yine. +6'dan itibarense geliştirme yapmak iyice zorlaşıyor ama her geliştirmede yeni bir bonus özellik kazanıyor ekipmanlarınız. Aynı zamanda Reforging özelliği açılıyor -ki Reforging Stone kullanarak ekipmanın üzerine rasgele eklenen özellikleri değiştirebiliyorsunuz. Tahmin edeceğiniz gibi tam da bu noktada tadımız ufak ufak kaçmaya başlıyor. Gerek Reforging Stone gerekse de ekipmanınıza ince ayar çekmek için kullanacağınız diğer malzemelere giden yolda kaç basabildiğiniz kredi kartınızın gücüyle belirleniyor daha çok. Ama buna apayrı ve koca birkaç paragraf açacağım zaten, o yüzden gömmeye başlamadan önce son öveceğim kısımları aradan çıkartayım öncelikle.





Malthael'den önce Westmarch

Diablo Immortal'ın hikâyesi ikinci oyun ile üçüncüsü arasında geçiyor. *Diablo II: Lord of Destruction*'ın sonunda Baal amacına ulaşıp Worldstone'u yozlaştırmayı başarmış, Başmelek Tyrael da taşın insanlığı etkilemesini önlemek için kılıcını fırlatarak Yaratılışın Kalbi olarak da bilinen bu kristali parçalamıştı. *Diablo III* bundan 20 sene sonrasına sıçramış olsa da arada belli ki Worldstone'un parçaları yıllarca dert olmaya devam etmiş. İşte biz de Immortal'a bu parçaların peşinde düşüp Wortham'a kürek çekerken başlayarak mevzunun ucundan Diablo III'e dokunacağı kısımlara kadar ilerliyoruz.

Belki şaşıracaksınız ama hikâyesi ve tonu *Diablo Immortal*'ın en başarılı olduğu konulardan birisi. İlk duyurulduğunda özellikle Deckard Cain'in "Yahu 20 yıldır Cehennem'in güçleri istila edecek diye bekliyoruz, hâlâ altından bir şey çıkmadı" deyişiyle doğrudan çelişeceğinden dolayı tadım kaçmıştı ama ufak tefek bazı detayları sineye çekerseniz aslında kendi içinde bütünlüğü olan, merak uyandırmayı başarabilen bir hikâye anlatıyor. Hatta *Diablo III*'ün o süper kahramanvari ve abartılı anlatımı yerine *Diablo II*'nin biraz daha ayakları yere basan ve karanlık havasını yakalamışlar. Ha, zaman olarak ikinci oyuna yakın olmasının avantajını da kullanıyor bir yandan. Bolca tanıdık karakterle karşılaşıyoruz maceralarımız sırasında: Xul (D2 Necromancer), Deckard Cain, Kashya, Akara, Charsi, Valla (D3 Demon Hunter) bu tanıdık karakterlerden sadece bir kısmı. Bu dostane yüzler dışında düşmanlar arasında da tanıdık yüzler var ve sürprizlerini çok bozmak istemiyorum ama bu konuda isyan etmek istediğim bir durum var: Sevgili Blizzard, gözünüzü seveyim artık salın şu Kral Leoric'i ya. Her Diablo oyununda "Deli Kral!!!" diye gidip bir tur kesiyoruz zavallı adamcağızı. O delirmesin de kim delirsin yani?

Bu arada karanlık hava dedim ya az önce… Gerçekten de ara ara "Bunu da mı George Martin'e yazdırdılar acaba?" diye sorgulayasım geldi hikâyeyi takip ederken. Oyunun yan karakterlere acıması yok; çatır çutur katledilip duruyorlar. "Aa, maşallah ne güzel karaktermiş!" dediğimiz 2 level dayanmıyor resmen. Ha, gerçi bir yandan bu karanlık ve trajik havanın yakışmadığını da söyleyemeyeceğim. *Diablo III* detansı olacağım derken Dragon Ball parodisi haline geliyordu bir süre sonra, Immortal'ın tarzı daha bir hoş olmuş o açıdan. Üstelik Westmarch'ı da *Reaper of Souls*'da yıkık ve çökmüş gördükten sonra burada tüm ihtişamıyla görmek güzel. Gerçekten nefis bir ana şehir görevi yapıyor oyun için ve mimarisiyle, müzikleriyle, kullanışlılığıyla dört dörtlük olmuş.

Öte yandan sinir olduğum konulara geliyorum ufak ufak artık. Çünkü tam böyle ilginç hikâye falan anlatmaya başlamışken hikâyenin en yükseldiği anlarda "Skarn'ı durdurmamız lazım ama sen şimdi bir 5





IMMORTAL'I BOŞVER, DIABLO IV'TEN NE HABER?

Diablo IV en son mart sonunda mekanlara dair yazdığı blog yazısıyla karşımıza çıkmıştı. 3 ayda bir güncelleme geçtikleri düşünülürse haliyle bir sonraki blog yazısının aslında eli kulağında olması lazım. Ama bence bu sefer ufukta bir blog yazısından fazlası olacak. Diablo marka müdürü Rod Fergusson, Diablo Immortal'ın çıkışını kutladığı videoda "Diablo IV için beklemede kalın" diye göz kırparak bitiriyordu lafını. Eh, siz bu yazıyı okurken belki de gelip geçmiş olacak ama 9 Haziran tarihinde gerçekleşecek Summer Game Fest'i boş geçmezler gibi geliyor bana. 5 sınıftan sonuncusunun duyurusu, hatta belki bir beta başlangıç tarihi Diablo IV için ufukta olabilir, o yüzden gözünüz Summer Game Fest'te olsun derim.

level kasıp öyle gel, ondan sonra durduralım" demek dünyanın en kötü tasarım tercihlerinden birisi olsa gerek herhalde. Yahu tamam, Diablo oynuyoruz, elbette grind yapacağız ve saatlerce yaratık keseceğiz de bunu neden hikâyenin ortasında yaptırtıyorsunuz bize? Hadi arada 1-2 level grind'ladığım yerler de oldu öncesinde, onları sineye çekiyorum bakın ama 5 level nedir ey insafsız Blizzard? Hayır bir de Battle Pass sağ olsun, tamamladığınız her şeyde sizi tecrübe puanına boğup bu süreci hızlandırıyor da bir yerden sonra tükeniyor o günlük yapabilecekleriniz büyük ölçüde. Bu durumda ya bu levellama sürecini birkaç güne yayıp hikâyeye dair duyduğunuz o heyecan alevinin sönüşüne şahitlik edeceksiniz ya da şu aralar milletin yaptığı gibi verdiği üç beş tecrübeye bakmadan aynı zindanları beyin hücreleriniz pes edene kadar tekrar tekrar yapıp duracaksınız. Bu çok belli ki sırf oyunda geçirilen süre artsın diye yapılmış bir hareket. Ama oyuncuyu eğlendirerek değil de böylesi ucuz ve tatsız numaralarla oyunda tutmaya çalışmak oyunun tırnaklarıyla kazıyarak edindiği az miktardaki iyi niyeti de çöpe atıveriyor. Ayrıca her ne kadar sizi doğrudan engellemiyor olsa da birçok mobil oyunun en nefret edilen "Enerjin dolana kadar oynayamama" özelliğinin biraz daha iyi gizlenmiş bir hali bile diyebiliriz buna.

Tebrikler! Bize para verme hakkı kazandınız!

Ne yazık ki bu tarz ucuz numaraları oyunun dört bir yanına yayılmış olarak görebiliyoruz. Blizzard güya "Mobil oyunlara bakışınızı değiştireceğiz, bu tam teşekküllü bir Diablo oyunu olacak!" iddiasındaydı ve betada çok daha eli bol, gönlü hoş tutan haliyle beni bu dediklerine inandırmayı başarmıştı. Sanki Blizzard'daki geliştirme ekibi gerçekten keyifli bir mobil Diablo tecrübesi yapmak için uğraşıp kendi üzerine düşen kısmı bitirmiş, sonra da NetEase ekibi gelip "Buna nasıl ücretlendirmeler ekleyebiliriz?" diye içinden geçmiş gibi hissettiriyor oyun.

Hikâye sizi her bölgede en az bir, bazen de iki zindana yolluyor mesela. Bu zindanlar gayet güzel tasarlanmış. Hem hikâye olarak içinde bulunduğunuz bölgenin önemli olaylarını anlatıyorlar hem de ilginç ve değişik mekanikler denemekten, sizi şaşırtmaktan da geri kalmıyorlar. (Favorim Tal Rasha ve Zoltun Kulle'un anılarında Baal'ı kovaladığımız zindan) Sonra yaptığınız zindan hangisiyse artık bitiriyorsunuz, hop diye "Zindanı bitirdiğin için tebrikler! Tek seferlik alınabilen şöyle bir paketimiz var senin için!" yazısı çıkıyor. Yahu ben zindanı oynayıp bitirmişim, bunun ödülünü bana oyun içinde vermeniz gerekmiyor mu? "Bize para verme hakkı tanıyoruz size" diye ödül mü



olur? Bir de tek seferlikmiş, bak sen! Biraz durup üzerine düşündüğünüzde inanılmaz şekilde oyuncuyu sömürmeye dayalı olduğunu fark ediyorsunuz bu sistemin. İlk zindan kutusu 16TL'den açılış yapıyor, mikro ödemelere prensipte karşı değilseniz ilk düşünceniz de "Ee, çok daha pahalı değil en azından" diyorsunuz ama kazın ayağı öyle değil tabii. İkincisi 35, üçüncüsü 84 derken son zindana geldiğinizde tek bir kutu için "Şu 499.99TL'lik paketimizden alsana" diye diye iliğinizi kemiğinizi kurutmaya oynuyor Blizzard. Hele bir de kozmetik mevzusu var ki, aslında çok masum ve iyi niyetli görünüp ne kadar agresif bir mikro-ödeme sistemi içerisine düştüğünüzü kanıtlıyor. Diyelim ki oyunda satılan bir kozmetik zırh ve silah setini görüp beğendiniz. Ben şahsen Diablo II temalı kozmetikleri gördüğümde "Oo, güzelmiş bu ya" deme gafletine düştüm. 1650 Eternal Orb'a satılan bu seti biraz kasarak alabilirim diye düşündüm, çünkü betada Eternal Orb'ları oynadıkça da hediye ediyordu oyun. Lakin bu sistemin değiştiğini ve Eternal Orb'ların artık sadece kredi kartı kabul ettiğini, dahası tek bir karakter için tek bir kozmetik seti almanın sadece 419,99 TL olduğunu görünce oyun içi herhangi bir alım yapma fikrinden iyiden iyiye caydım. Ha, bu arada "tek bir karakter için" derken tam olarak tek bir karakteri kastediyorum. Misal şu önkayıt hediyesi olarak verdikleri kozmetiği Barbar karakterinize açtınız diyelim, gidip başka bir sunucuda tekrar Barbar açsanız bile erişemiyorsunuz. Hele ki Battle Pass hediyelerini falan yanlış bir karakterde ya da sunucuda açarsanız hepten geçmiş olsun! Bu insanın içindeki farklı karakter kasma hissiyatını da fazlasıyla baltalayan bir sorun. World of Warcraft'ta çeşitli özellikleri karaktere değil de hesaba bağlamaları gerektiğini anlamaları bir 10 yıl sürmüştü, bakalım Diablo Immortal'da bunun çok kötü bir fikir olduğunu fark etmeleri ne kadar sürece…

Ha, bu arada oyun çıkmadan önce Eser'e "Ya bir Oyungezer klanı kursak mı aslında? Milleti organize eder, takılırız kendi çapımızda" demiştim. O da ne yazık ki klan kurmak için bile 3000 platin ödemek gerektiğini görene kadar sürdü. Günlük Battle Point kotanızı doldurursanız her gün için 300 platin hediye ediyor size oyun. Ya 10 gün boyunca bunu eksiksiz kasıp daha sonra karakterinizi geliştirmek için de kullanabileceğiniz bu platinleri klanı kurmaya yatıracaksınız ya da 300 Eternal Orb satın almak için kre-

İŞTE DIABLO IMMORTAL'I YASAKLAYAN O İKİ ÜLKE!!!

Şimdi bu konuda birinci elden bilgi vereyim, Diablo Immortal'a Belçika ve Hollanda'da lootbox yasaları yüzünden yasak geldiği kesinlikle doğru. (Bilmeyenler için, Hollanda'da yaşıyorum) Dahası, bu yasağın kalkacağına dair herhangi bir niyet olduğunu da zannetmiyorum, zira Blizzard bu yasakla ilgili spesifik olarak "Diablo Immortal'ı Belçika ve Hollanda'da piyasaya sürmeyeceğiz" demiş durumda. Başka Avrupa ülkelerinin de lootbox yasaları konusunda daha sıkı önlemler alabileceği fısıldanıyorken, aslında bu durumun lootbox'lardan değil de oyun içi eşyaların başka oyunculara satılma ya da takas edilmesi kapsamından yasaya takılıyor olması biraz trajikomik bir durum. Gerçek anlamda lootbox içeren başka oyunlarda (Overwatch ve Hearthstone) bazı düzenlemelere giderek uzlaşıp oyunlarını yayınlayabilen Blizzard'ın Diablo Immortal konusundaysa bu kadar sert bir şekilde ayağını yere vurup "Aman, yasaklarsanız yasaklayın banane!" çekmesi ilginç. Hayır bir de PC Client'ına erişimi komple kapamışlar, Launcher'dan açmak falan da mümkün olmuyor, ben inceleme yapacağım diye kendimi yırtıyorum burada…







DIABLO'NUN BUNCA ZAMANDIR İHTİYACI OLAN PVP/PVE SİSTEMİ: CYCLE OF STRIFE

Diablo III'ün en büyük günahlarından biri de bize o sözü verilen PVP'nin asla gelmemesiydi. (Sonradan ekledikleri yarım yamalak "Brawl" modunu PVP'den saymıyoruz) Diablo Immortal ise kendini bu günaha hiç bulaştırmadan en baştan oldukça ilginç bir PVP-PVE karışımı mod olan Cycle of Strife'la kendini kurtarıyor.

Her oyuncu doğal ortamında "Adventurer" olarak başlıyor macerasına, level 43 olduğunuzda açılan görevle birlikte Westmarch'ta sürekli çekişme içinde olan iki zıt fraksiyonun varlığını öğreniyoruz: Immortal'lar ve Shadow'lar.

Immortal'lar zamanında Sanctuary'yi iblislere karşı savunmaya yemin etmiş ve "The Immortal" lakabıyla bilinen Kion ve dört teğmeni tarafından yönetilen bir organizasyon. Zaman içinde bu titr ve pozisyonla gelen güçler yeni Immortal'lara aktarıla aktarıla günümüze gelmiş. Immortal'lara katılmak zor ve ciddi anlamda vakit ve uğraş gerektiren bir iş ama olur da katılırsanız sunucunun en elit ve prestijli oyuncularından biri oldunuz demektir. Bu prestijle birlikte özel kozmetik görünümler, daha fazla Legendary şansı, sizi ve ekibinizi her alanda güçlendiren özel buff'lar gibi kaymak artıları da var.

Madalyonun diğer yüzündeyse Kion'un kız kardeşi Akeba tarafından kurulan The Shadows var. Bu arkadaşlar güçle birlikte yozlaşmanın da geldiğini bildiğinden sürekli gölgelerden Immortal'ları takip ediyorlar. Aynı zamanda sadece en güçlünün hüküm sürmesi gerektiğine dair bir inanışları var. Bu yüzden her dönemeçte Immortal'ları test edip onların zayıflıklarını bulmaya çalışıyorlar ve bulduklarında da onları alaşağı edip yerine kendileri geçiyorlar. Böylece bir döngü halinde devam ediyor aralarındaki bu çatışma. The Shadows'a katılmak nispeten daha basit, belli zamanlarda Westmarch'taki handa açılan çekilişe katılıyorsunuz; loto size çıkarsa sizi üye yapmak için gizli üslerine davet ediyorlar ve o noktadan sonra yolda gördüğünüz Immortal'lara çelme takmadır, onların kıymetli ekipmanlarıyla dolu mahzenleri yağmalayıp zayıflatmaktır gibi hareketlerle sürekli tekerlerine çomak sokup zayıflamalarını sağlıyoruz.

Bunlar büyük ölçüde işin PVE kısmı tabii. PVP'si nerede? Mesela Immortal'ların mahzenlerini yağmalarken muhafızları zamanında durdurmayı başaramazsanız alarm verip sizin bulunduğunuz ortama Immortal çağırıyor oyun. O noktada genellikle işler Shadow'lar için hoş sonuçlanmıyor. Son dedikoduları takip edip Immortal'ları yeterince zayıflattığınızda da direkt çatışma yaşıyoruz, eğer Immortal liderini yenebilirseniz onu yenen ekip artık yeni Immortal olma hakkı kazanıyor.

Bu arada minik bir not: Blizzard'ın Shadow'lar konusunda müthiş kötü bir tasarım hatası bulunuyor şu aralar. Eğer Shadow'lara katılmayı başarırsanız ve klanınız bir Dark Clan değilse görevlerden aldığınız Signet'ların ikisini birden bağışlarsanız kendinizi Shadow görevlerinden mahrum bırakıyorsunuz ve klanınız Dark Clan olana kadar herhangi bir ilerleme kat edemiyorsunuz. Bunu herhalde yakın zamanda çözerler diye tahmin ediyorum ama oyunun çıkışına kadar fark edilmeden gelmiş olması bile korkunç aslında.

SANCTUARY GEZGİNİ'NİN BAŞUCU REHBERİ

- Ayarlar altındaki "Auto Pick Up" seçeneğini aktifleştirmeyi unutmayın. Yere düşen eşyaları kalitesine göre otomatik toplamanız işleri çok hızlandırıyor.
- Ekipmanlarınızı ve elinize geçen malzemeleri kullanın. Yaptığınız geliştirmeler tek bir tıkla yeni eşyalara aktarılabiliyor, haliyle aslında kalıcı geliştirmeler yapmış oluyorsunuz. Bir Legendary'nin aynısından bir daha bulursanız önce daha zayıf olanın güçlerini Extract edin, daha da düşen olursa kırıp Glowing Shard haline getirmekten çekinmeyin. Eğer düşen ekipman elinizdekinden iyiyse ama Legendary efektini beğenmediyseniz Essence Transfer seçeneğini kullanabilirsiniz.
- Elinizde çok fazla Scrap Material birikti ancak diğer malzemelerin sıkıntısını çekiyorsanız Charsi'nin yanındaki Smithing Materials Vendor'dan Scrap karşılığı diğer materyallerden alabilirsiniz.
- Altın çok fazla kullandığınız bir kaynak değil ve elinizde fazla fazla birikiyor. Bu altınları ara ara gidip Rakis Plaza'daki Rarities & Antiqiues NPC'sinden Gamble yapmakta kullanın. İşinize yarayan bir şey düşmese de hammaddeye çevirirsiniz hiç olmazsa.
- Level atlamak için en iyi yöntem Battle Pass'ı seviye atlatmak. Onun için de Codex'in size gösterdiği, bol Battle Point veren etkinlikleri yapmaya bakın. Bir etkinlik "Featured" olarak gösteriliyorsa genelde birkaç kat puan veriyor demektir. Ayrıca her gün üç kere Horadric Altar'dan Bestiary sayfası açmayı ve Bounty'lerinizi yapmayı da ihmal etmeyin. Onlar da güzel tecrübe veriyor.
- Her gün bir tur Challenge Rift yapmaya çalışın, ertesi güne geçişte günlük bonus veriyor.
- Elder Rift'lerden düşen Fading Ember'ları "Fa" rününe yatırarak "Random Legendary Gem" yaratabilirsiniz. İhtimaller şansa kalıyor ama olur da 5 yıldızlı Gem yaratmayı başarırsanız demeyin keyfinize.
- Eğer hangi yetenekleri kullanmanız gerektiğini bilmiyorsanız ya da karar veremiyorsanız envanter ekranında, "Cosmetics" tab'ının hemen üzerindeki "Recommended Builds" özelliğinde genellikle başlangıç için ilginç fikirler edinebilirsiniz. Dahası, oradaki build'leri yapmak için gereken ekipmanları topladıkça oyun sizi ödüllendiriyor.
- Legendary Gem'ler konusunda oyunun mikro-ödemeleri çok kötü agresif olsa da Legendary ve Set ekipmanlar konusunda da garip bir şekilde cömert aslında. 45. leveldan sonra Shop'taki Services seçeneğinin altında açılacak olan Prodigy's Path özelliğinin ücretsiz kısmı her beş levelda bir size istediğiniz Legendary'yi (ve daha sonra da Set'leri) seçme şansı tanıyor.
- Helliquary'yi açtıktan sonra kendinize hiç olmazsa geçici bir Warband bulup Scoria bonuslarını toplayın. Helliquary'yi seviye atlatmanız hem Raid'lerde hem de Rift'lerde gücünüzü çok arttırıyor, o yüzden yabana atmayın.

DIABLO'NUN BUNCA ZAMANDIR IHTİYACI OLAN PVE SISTEMİ: WRATHBORNE HELLIQUARY

Wrathborne Helliquary aslında Diablo Immortal'ın raid sistemi. Helliquary adındaki artefaktı kullanarak Westmarch'a geçmeye çalışan iblisleri dövüp, onların parçalarını Helliquary'ye besleyerek yeni güçler kazanıyoruz. Bu güçler Rift ve Elder Rift'lerde de geçerli üstelik. Ancak mesela şu an açık olan ilk boss olan Lassal'ı yenebilmek için 8 kişilik bir parti gerekiyor ve çok da kolay bir dövüş değil. 8 kişilik parti demişken, klanlara ek olarak bir de Warband adında 8 kişilik grupları destekliyor Immortal. Sözde statik bir ekip olması gereken bu grupların aslında çeşitli avantajları da var (mesela düşen eşyaları Warband'in özel sandığında diğer üyelerle paylaşabiliyorsunuz ama birisi Warband'den ayrılırsa o eşyalar sandığa geri dönüyor). Aynı zamanda Lassal'la savaşan herkes Warband'inize dahilse çeşitli bonuslar da kazanıyorsunuz. Şu anki haliyle millet Lassal'ı keserken Warband'e çağırıp, bonusları aldıktan sonra milleti geri atıyor ama. Bu arada raidden düşen (ya da Battle Pass'ten gelen) Scoria'ları kullanarak Helliquary'nizin levelını da arttırabiliyorsunuz.





di kartınızı ekrana yapıştıracaksınız. Bu mevzu da tam olarak Diablo Immortal'ın tökezlediği noktayı çok güzel özetliyor aslında. Tam bir şeylere heves ediyorsunuz, oyun size diyor ki: "Bunun için saatlerce ve hatta günlerce uğraşabilirsin. Ya da bana şuradan bir 200 TL ateşleyebilirsin :)" Eğlenmeye mi çalışıyoruz, haraç mı veriyoruz belli değil. Ama işte, sorarsanız "tamamen bedavaya oynayarak da her şeye sahip olabiliyorsunuz", başkasının 2 dakikada elde ettiği şeyi siz 2 ay sonra elde ediyorsunuz ama olsun.

Bütün bunlara rağmen içimdeki Diablo açlığına hitap ettiğini de yadsıyamıyorum. Bir yandan söverken bir yandan da "Dur bi' girip günlük işleri halledeyim" derken buluyorum kendimi. Şimdi level 60'a dayanmamla birlikte yeni zorluk seviyeleri, Paragon sistemi (Diablo III'teki gibi değil, çok daha iyisi), set eşyalar, Legacy of the Horadrim falan derken tonla yeni sistem açılmış durumda. Günün belli saatlerinde Immortal'ların Vault'larını yağmalamak, Battleground'a girip çekişmek aslında kendi içinde keyifli ama agresif mikro-ödeme sistemi yüzünden beni PVP'de öldüren oyuncunun karakterini kendi mi kastığı yoksa kredi kartı buff'ıyla mı bileğimi büktüğü sorusu hep kafamı kurcalıyor. Keşke aylık bir Battle Pass ve tamamen kozmetik içerikler üzerinden dönen bir sistemle kalıp güzelim potansiyelini heba etmeseymiş oyun. Yine de "Benim acelem yok, kendi hızımda yavaş yavaş da oynarım. Asıl hikâyesini merak ediyorum zaten" diyorsanız gerçekten de baştan sona beş kuruş vermeden oynanabiliyor olması bir artı. Ama içinizde rekabete dayalı bir oyuncu varsa dikkatli olmakta ve oyunun size para harcatmak için fırınlar dolusu ekmek kırıntısı bıraktığını hatırlatmakta fayda var. Sonuç olarak bu haliyle mobil oyunlar konusundaki düşüncemi değiştirmeye çok yaklaşmış olsa da ne yazık ki başarılı olamadı; günün sonunda mobil yanlarını başta gizleyerek gönlünüzü hoş tutmaya çalışan ancak sizi kollarına aldığında asıl yüzünü gösteren bir mobil oyun karşımızdaki. Blizzard her ay oyuna güncellemeler ve yeni içerikler ekleyeceğini duyurmuştu, bunlar ne oranda oyuncuların asıl isteklerine cevap verecek, ilerleyen aylarda göreceğiz bakalım.

TÜR: Devasa Online Mobil Oyun | **YAPIM:** Blizzard Entertainment, NetEase
DAĞITIM: Blizzard Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Mikro-ödeme içerir)

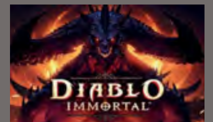
+

- Gerçekten de mobil Diablo hissiyatını iyi veriyor
- Hikâyesi ve atmosferi üçüncü oyundan daha iyi
- Helliquary ve Cycle of Strife gibi ilginç, yeni mekanikler getiriyor olması
- Hikâyesini baştan sona ücretsiz oynamak mümkün
- Westmarch gerçekten de müthiş bir hub görevi görüyor

−

- PC versiyonu henüz çok iç açıcı değil (diyorlar)
- Agresif ve oyuncuyu suistimal etmeye yatkın mikro-ödemeler
- Hikâyenin ortasında oyuncuyu saçma grind'lara maruz bırakması
- Oyuncuyu kısıtladığı kısımların genellikle hep mikro-ödemeye yönlendiriyor olması

7



Son Karar

Çok daha iyi olabilecekken aç gözlülüğünün kurbanı olmuş ne yazık ki... Ah be Blizzard!

ACHILLES: LEGENDS UNTOLD

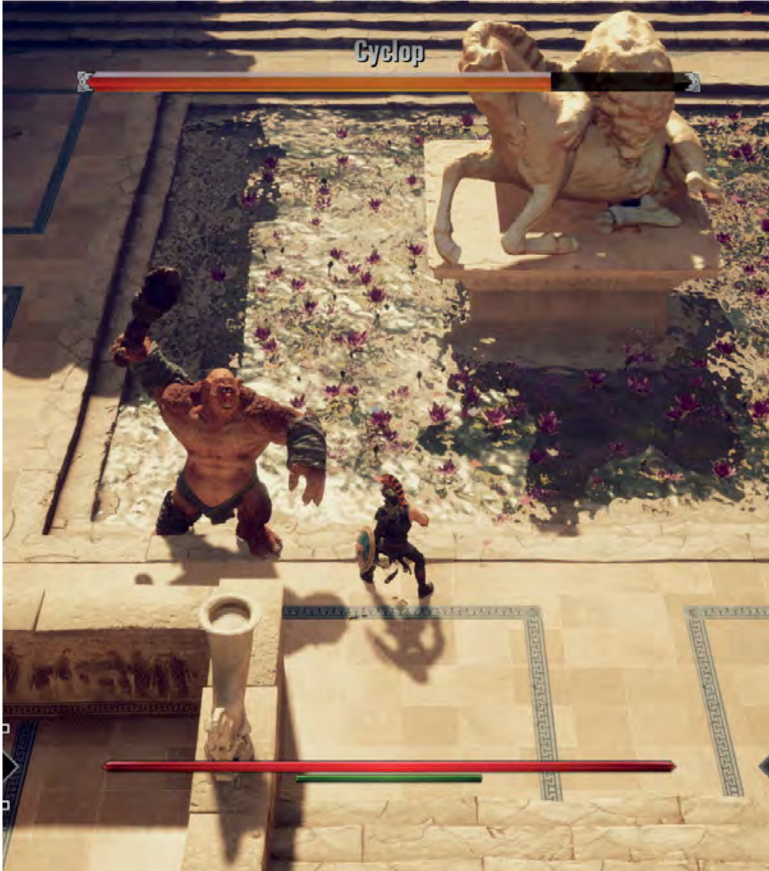
Yiğidi Aşil tendonundan vururlar!

EREN ERYÜREKLİ

Fazla uzak olmayan geçmişe gidip daha da uzak geçmişe hatta mitler zamanına geri dönen bir filmi hatırlayalım hemen. 2004 yapımı hani Brad Pitt'in deli gibi kas yapıp bacakları çiroz kaldığı için yönetmenin yakın plan bacak çekimlerinde dublör oynattığı Troy filmi. Uyarlandığı öykünün tüm mitolojik öğelerini boş verip Truva Savaşı'nı daha nesnel nedenlere dayandıran bu dev kadrolu film dönemin eline silah alan tüm Hollywood aktörlerini askere alır gibi alıp oynatmış ama gişede biraz yalpalamıştı. İşte o filme fena halde öykünen oyunumuz Achilles: Legends Untold tam da bu muazzam savaşın göbeğine atarak başlatıyor bizi ki bence oyunun sunumu fena değil. Ama işte efsanevi bir savaşçı olmamız gereken oyunda beceriksiz bir ön saf askeri gibi oynamamız buyurulduğu için başlangıçtaki heyecan yerini hızla sıkıntıya bırakıyor. Oyunun yaptığı iyi şeyler de yok değil, hepsi az aşağıda.

Kelebek gibi uçup arı gibi sokamamak

Elbette hepimizin bildiği gibi işler Achilles'in istediği gibi gitmiyor ve daha başlarda Paris'in topuğumuza sıktığı bir okla Hades'in diyarlarını boyluyoruz. Burada bizi bulan Hades "Hadi dostum sen daha genç adamsın yaparsın edersin" deyip bizi geri dünyaya döndürüyor ve ilk görevimize başlıyoruz. Oyun Erken Erişim'de olduğundan üzerine çok gitmeyeyim diyorum ama net şekilde uzun zamandır bu kadar zor kontrol edilen bir yapımla karşılaşmamıştım doğrusu. Bir kere izometrik kameradan oynanan bir oyunda Mouse ile sadece vuruş yapabilmek ok tuşlarıyla adamımızı yönetmek tam bir işkence, oyun belli ki kolla oynansın diye geliştirilmiş ama PC için durumun vahameti burada da bitmiyor. Yavaş veya atlayan animasyonlar, oturmayan ses efektleri, stabil olmayan kare oranları ve hantal kontroller canımızı sıkmaya devam ediyor. Üstelik bu oyunun *Diablo* veya öykündüğü bir diğer oyun olan *Titan Quest* gibi bir Hack & Slash olmadığını daha çok *Dark Souls* tarzı bir oynanış ve arayüze sahip olduğunu da belirtmek isterim. Dolayısıyla hebele hübele düşmana dalmak yerine daha pozisyon almaya dayalı yavaş bir oynanış var. Ha, bu kötü bir şey değil elbette ama demin bahsettiğim hantallıklar ve geç algılanan, zamanlamasını tutturmanın bir hayli zor olduğu hatta zaman zaman adamların içinden geçen vuruşlar oyundan alacağınız keyfin içine güzel limon sıkıyor. Düşman yapay zekasıysa evlere şenlik, okçuların hepsi mübarek Legolas/Paris (tabii bunların hepsi Orlando Bloom) gibi ekranın dışlarından falan sizi vurup birbirlerinin üstlerinden zıplaya zıplaya kafamıza sıkarken mızraklı ve kılıçlı arkadaşların bana saldırmak ve ben saldırdığımdaki karşılık vermek konusundaki "çekingenlikleri" işimi epey kolaylaştırdı diyebilirim. Elbette Battal Gazi gibi 4-5 adamın ortasına uçarak





Merzifon kılıç kalkan ekibi iş başında!



Poz kesmek kahramanlığın fıtratında var...







« Hades'in sunakları bizim yeni evimiz oluyor oyunda



dalınca sonuçlar pek hoş olmadı ama teker teker üzerime çektiğimde indirmekte hiç sorun yaşamadım bu zekâsız dostlarımızı. Oyunun görselliği hoş durmakla birlikte, dizaynların banallığı gözümü yordu zamanla ve müzikler de ortalama kalmış oldukça. Hani neresinden baksak bu oyunun daha epey bir pişmesi lazım belli ki.

Her Souls-like'ın eti yenmez

Oyunda bol silah bulmuyorsunuz ve bulduklarınızı geliştirme aşamasına gelmek için de epeyce bir ilerlemek gerekiyor, onun haricinde topladığınız ruhlarla seviye atlama ve ölünce yere düşürme durumu burada da var. Bu düşürdüğümüz ruhlar bazen rakip bir savaşçıda da olabiliyor ki bu da direkt *Bloodborne*'dan alınma bir özellik. Bu tür oyunlarda çok önemli olan ve illaki aradığımız vuruş hissi ise bulunamıyor ne yazık ki. Başta bahsettiğim kontrol fakirlikleri bunda büyük bir etmen olsa da oyunun kendisi sıkıcı şimdi be arkadaşlar. Senaryo eh işte minvalinde ve katlanılabilirken filmdeki ya da efsanelerdeki Achilles'ın tırnağı olamayacak bir barzoyla ilerlemeye çalışmak cidden ruh emici. Silahlardan en etkilisi olan mızrakla oynamak biraz daha eğlenceli ve etkiliyken kılıç, balta ve çift elli silahlar sanki havaya sallıyormuşsunuz hissi verdiğinden ben pek sevemedim kendilerini, pratik olmayan bir kalkan fırlatma hareketi ve heyecan yaratmayan özel hareketler de kazanıyoruz zamanla ama oyunun temel mekanikleri tam oturmadığından hep bir iç sıkıntısı mevcut maalesef. Öldürdüğümüz bossların silahlarını alabilmek hoş olsa da oyunun başlarından uzunca bir süre sonra bile boss çıkmaması ve hep aynı tipleri kesiyor olmak bu erken erişim oyunundan ziyadesiyle sıkılıp (ne çok sıkılmışım yahu bu oyundan) *Soul Calibur 6*'ya falan dönmeme sebep oldu "Bari doğru dürüst silahlı bir oyun oynayayım" diye. Yani ekibin gidecek daha çok yolu var.

En azından Brad Pitt'in o meşhur hareketini yapabiliyoruz

Doğru, yapabiliyoruz ama oyunun başlarında, ölünce bize bir haller olduğu için yetenek ağacından yeniden öğrenmemiz gerekiyor o meşhur hareketi. Kratos'un her oyun başında yeteneklerini unutup geri öğrenmeye kasması kadar saçma olan bu durumun burada karşıma çıkması da ayrıca tat kaçırıcı bir unsur ama oraya gelene kadar oyunun bayağı bir toparlanması lazım zaten. Tam sürümü çıktığında eğer bu dertleri çözülürse oynanabilir bir yapım *Achilles: Legends Untold*, bir *Titan Quest* kadar sükse yapmayacaktır ama Souls-like oyunlar içerisinde ilginç bir deneme olduğunu da kabul etmek lazım. Umarım yapımcılar da ellerindeki madenin farkındadırlar ve biraz daha derine kazarak oyunun içindeki Balrog'u uyandırmayı başarırlar.

TÜR: Souls-like/RYO | **YAPIM/DAĞITIM:** Dark Point Games
DİJİTAL İNDİRME: 120 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 16+



- İlginç bir konsepte sahip
- İzometrik Souls-like mekanikleri
- Fena olmayan grafikler
- Senaryosu hoş denilebilir

−

- Sizi oynatmamaya ant içmiş kontroller
- Dengesiz performans
- Vasat müzik ve seslendirmeler
- Düşmanların yapay zekâsızlığı
- Bol bol bug
- Harita olmaması büyük sorun
- Sağa sola takılıp anlamsızca ölmek
- Kötü tasarlanmış ara yüz
- Achilles'le mi oynuyoruz askere yeni alınmış biriyle mi belli değil
- İyi ayarlanamamış hitbox'lar
- Vuruş hissini ara ki bulasın



Son Karar

Daha epeyce cilalanması gereken ilginç bir Aksiyon/RYO olan oyunun potansiyeli henüz meydana çıkarılamamış durumda.



KING ARTHUR: KNIGHT'S TALE

Yuvarlak masası da şövalyeliği de yerin dibine batsın!!!

BURCU ARABACI

Evet, Kadir İnanır girişi yaptım ama yaptıranlar utansın. Kumarbazlığı, itliği, hergeleliği öğreneceğim! Zira başta "Kamelot'un kralı olacağız, alacağız Excalibur'u elimize, şövalyeleri dizeceğiz masanın etrafına. Vay efendim, sen de Sir Lancelot ben diyeyim Sir Bedivere... Çiçek gibi yapacağız Britanya'yı!" diye umut verip sonra da bu kadar ortada bırakılmaz bir insan. Ha, bu saydıklarım yok mu oyunda? Var var, hatta daha fazlası bile var da... Sanki hiç yokmuş gibi bir yandan. Durun ben şu mevzuyu baştan anlatayım. Çekin bir sandalye ateşin yanına.

Olaylar tıpkı efsanelerdeki gibi başlıyor aslında. Arthur, oğlu Mordred'i savaşta öldürmüş, kendisiyse ölümcül yaralanmıştır. Tam da kehanetlerde müjdelendiği üzere Avalon'da Gölün Hanımı tarafından iyileştirilip geri gönderilecektir ki... Bir şeyler feci şekilde ters gider. Arthur'u Avalon'a taşıyan gemi bir karanlık tarafından ele geçirilmiştir ve oradaki Arthur, o bizim bildiğimiz Arthur değildir artık. Durdurulması gereken korkunç bir kötülüğe dönüşmüştür ve şövalyelerin ölümden sonra mutlu mesut maceralara koşacakları rüya gibi Avalon'u kabusa çevirmektedir. Gölün Hanımı da ne yapsın, elinde karşı silah olarak bir grup ölü şövalye var. Hangisi Arthur'u yenebilir ki? Tabii ki babasına karşı alev alev yanan öfkesi ölüm tarafından bile söndürülememiş olan Mordred. Bir yandan Arthur'u ölümcül yaralayabildiğine göre, biraz da desteklenirse... Neden olmasın?

Oyun daha en başta beklentilerimi bu girişle tepetaklak etti; güzel de etti. Zira hikâyeye ilginç ve yeni bir yaklaşım bu. Britanya kırlarında Kral Arthur olarak at koşturmak yerine, Mordred olarak Camelot'un Avalon'daki iz düşümünde hüküm sürüyor ve Arthur'a karşı yeni bir Yuvarlak Masa kuruyoruz. Mordred'in konuşmalarında bir tık seçim şansımız da var üstelik. İsterseniz kendisine kazık atan hayatı artık geride bırakmış ve daha sakin mizaçlı, daha olgun bir Mordred de oynayabiliyorsunuz, atara atar gidere gider yapan halini de... Ama ne yaparsanız yapın, sonuç pek değişmiyor. Oyunun en büyük problemi de bu zaten: Hiçbir şey sonucu değiştirmiyor.

Aslında King Arthur: Knight's Tale pek çok şeyi gayet güzel yapıyor. Orijinal hikâyeye çoğunlukla sadık, görmeyi bekleyeceğiniz karakterlerin hepsini görüyorsunuz. Arthur'u büyüten evlatlık babası Sir Ector, yine evlatlık kardeşi Sir Kay (kılıcı zarar görmesin, at çiftesi gibi de vuruyor), Tristan ve Isolde, pek tabii Kraliçe Guinevere, Kutsal Kâse arayışındaki Sir Percival, sahneye geç girse de ejderhalı ataklarıyla göz dolduran Merlin... Herkes burada. Hikâyenin farklı ve karanlık bir teması da var, kötülüğün pençesindeki Avalon'da gezerken daha en başından sizi bu işe koşan Gölün Hanımı dahil kimseye güvenemiyor olmak da üstüne tuzu biberi oluyor. Pek çok kez yaptığınız seçimler kimi yanınıza katabileceğinizi de etkiliyor. Mesela hikâye gereği ölmüş olan ve getirip Kamelot'a gömülmesi için Tristan'ı göreve yolladığınız Isolde'u çok nadir bir parşömen sayesinde diriltebiliyorsunuz. Hani genellikle oyunlarda arkanızda 3 tane şifacınız hazır olda beklerken sevdikleriniz ara sahnede ölür ve "Ama... Ama şifacılar?!" diye kalırsınız ya, o beklentiyi ters yüz eden harika bir keşifti Isolde'un diriltilebilmesi benim için. Geyiğine deneyip oyunu da kaydetmiştim ki parşömen ziyan olmasın. Tabii Isolde dirilince hemen Tristan'ın kollarına koşuyor ve sonra düğünlerini yapıyoruz ve sonsuza kadar mutlu yaşıy... Hayır işte. Bir tane dandik Achievement alıyorsunuz ama karakter-









ler bir tepki bile vermiyor. "Sevgilimi geri getirdin, sana olan sadakatim 2 puan arttı Mordred'ciğim" bile yok. Aynı göreve gittiklerinde iki satır konuşmuyorlar bile birbirleriyle. Ha, keza Percival ile karşılaştığınız göreve kardeşi Lady Dindrane'i de gönderiyorsunuz ama bi' "Bacım sen Mordred'in yanında ne yapıyorsun İsa Mesih aşkına?" bile demiyor.

İsa demişken, oyunun hoşuma giden yanlarından bir tanesi de 2 eksenli etik sistemi. Bir eksende Hristiyanlık ve Eski Tanrılar var, diğerinde ise Adalet ve Tiranlık. Bu eksenin neresinde olduğunuza göre kendinize katabileceğiniz ekstra karakterler açılıyor. Mesela Sir Lancelot sadece çok adil bir kralın masasına katılıyor, Lady Morgan le Fay için ise tamamen Eski Tanrılar'ın yoluna baş koymuş olmanız lazım. Bu etik seçimleriniz şövalyelerinizin size olan sadakatinde de bir parça rol oynuyor. Sizinle aynı etiğe sahip olanların sadakati birkaç puan yüksek oluyor ve bu puanlar da kendilerine daha yüksek hasar olarak geri dönüyor. Neyse ki oyun içerisinde bu sadakat puanlarını yükseltmek için türlü türlü imkânınız oluyor böylece isterseniz inançları sizinkine tam zıt karakterleri bile kendinize sadık tutabiliyorsunuz.

Tabii bu bizi yine aynı konuya geri getiriyor. Sadık olmuşlar, olmamışlar hiçbir şeyi değiştirmiyor. Hiç kimsenin sadakatini sağlayamazsanız paralel yapılanıp sizi Camelot'tan falan dışlamıyorlar ya da ne bileyim, zırhlarını da alıp çıkıp gitmiyorlar. Tek kaybettiğiniz bilmem kaç hasar puanı. Yani sonuçlar yalnızca savaşlara yönelik, bir de üstüne savaşların da ne kadar tek düze ve keyifsiz olduğunu düşününce yazının başında beni itlik ve kumarbazlığa iten sebepleri daha iyi anlayabilirsiniz.

Evet savaşlar inanılmaz tek düze ve sıkıcı, çünkü herkes ve her şey birbirinin neredeyse aynısı. Dostlar, düşmanlar, haritalar, savaşlar, yetenekler... Mesela düşmanlardan Lost One'lar öldükten sonra 3 tur içinde diriliyor, Pict Chosen'ların 1 tur hasar almamalarını sağlayan bir yetenekleri var ve Banshee'ler aksiyon puanlarınızı emerek turunuzda bir şey yapamamanıza ve daha çok bekleyip daha da çok sıkılmanıza sebep oluyorlar. Şövalyelerinizin ise Defender, Champion, Vanguard, Marksman, Sage, Arcanist olmak üzere 6 sınıf seçeneği var ancak oyunun ilk yarısında bazı sınıflardan elinizde ya bir tane var ya hiç yok. Diğerlerini ise galiba şehir meydanında bedavaya dağıtıyorlar. Bu da yetmezmiş gibi sınıflar arasında da çok miktarda ortak yetenek bulunuyor. Şimdi haklarını yemeyelim, çoğu karakterin (tamamen kendine özgü olmasa da) kendi sınıfına ait olmayan farklı bir yeteneği oluyor. Mesela Lady Guinevere'in Sage sınıfına ait olmayan Teleport özelliği kendisine güzel bir avantaj sağlıyor. Merlin'in bir sıra düşmana vuran ejder nefesi saldırısı, Ector'un 9 karelik alanı ateşe veren saldırısı çok sayıda düşmana karşı savaşırken oldukça etkili. Ama bu farklılıklar maalesef az sayıda ve bu yüzden de savaşın seyrini değiştirecek, oynanış tarzına etki edecek kadar etkili olamıyorlar.

Toplamda 12 şövalyeye ev sahipliği yapıyor yuvarlak masamız ama bunları açmak için Camelot'taki geliştirmeleri yapıp ekstra sandalyeleri eklemeniz gerekiyor. Geliştirmeler arasında savaşlarda yaralanmış savaşçılarınızı iyileştirebileceğiniz Hospice, ağır hasarları düzelttirebileceğiniz Cathedral, alım satım yapmak içinse Merchant bulunuyor. Hospice'e bıraktığınız adamlarınızın ücretsiz iyileşmesi birkaç görev sürerken, parasını basıp tek görevde de iyileştirebiliyorsunuz. Ama aslında öyle bir seçenek yok, çünkü o kadar az yan görev var ki siz bir kişiyi bedava iyileştirene kadar diğerleri 2 seviye atlamış oluyor. Ha, hiçbirinin ne hikâyeye ne oynanışa etkisi olmadığından iyileştirmesi uzun sürecek şövalyeyi kovup yerine yan görevlerden yeni bir şövalye alabilirsiniz. Tohumuna para mı saydık? Mesela ben savaşta şövalyelerim öldü diye asla bir önceki Save'imi yüklemedim. Çünkü fabrikasyon şövalyenin biri için bırakın o sıkıcı savaşları tekrar etmeye, o yükleme süresini çektiğimize bile değmez.

Oyunda ciddi bir optimizasyon problemi var, bir kere oyun boyutu 120 küsür gb fakat oyunun grafikleri görece güzel olmakla beraber öyle "Vaay aklım çıktı, 4K budur" dedirtecek şeyler değil. Haliyle o kadar alanı neye harcadıklarını anlayabilmiş değilim. Oyunun düşük grafik ayarlarında bile oldukça yavaş çalıştığını ve yükleme sürelerini de hesaba katınca sanki optimizasyon yapmayı komple unutmuşlar gibime geliyor.

Sezar'ın hakkını Sezar'a, Arthur'un hakkını da Arthur'a verelim. Bu oyun benim için bir milat niteliğinde. Daha önce senaryosunu çok beğenip de oynanışından bu kadar yaka silktiğim bir oyun olmamıştı. Açıkçası temel sağlam; karakterlere yeni yetenekler eklenerek özelleştirilirse, yan görevler eklenip optimizasyon sorunları halledilirse bu oyunun puanı 2 artar. Ancak şu anki haliyle henüz baharatları eklenmemiş tatsız tuzsuz ve yarı çiğ bir yemeğe benziyor.

« Gölün Hanımı da upuzun saçla baş etmenin çözümünü örgüde bulmuş



- **Kral Arthur efsanesine yeni, daha karanlık bir yorum**
- **İlk birkaç saat keyifli bir strateji**
- **Grafikler, karanlık atmosfer**



- **Kendini çok tekrar ediyor**
- **Yeterince yan görev yok**
- **Optimizasyon sorunları**

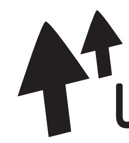
6,5



Son Karar

Umut vadeden fakat vaatlerini yerine getiremeyen bir oyun. İleride gerekli geliştirmeler yapılırsa bir şans verilebilir.

TÜR: Sıra Tabanlı Strateji / Rol Yapma Oyunu | **YAPIM / DAĞITIM:** NeocoreGames | **DİJİTAL İNDİRME:** 67 TL (Steam)



DESTINY 2: SEASON OF THE HAUNTED

Cabal'ın var, derdin var!

CEVDET EMRE KIZILCAN

"Zaman ne çabuk geçiyor" geyiklerini bir kenara bırakıp direkt konuya giriyorum: *The Witch Queen* çıkalı 3 aydan fazla oldu bile. İnceleme için yazdıklarıma şöyle tekrardan bir bakayım dedim de… Dediklerimin tamamen arkasındayım be! Gram sıkılmadan ek paketi oynamaya devam ediyorum, ciddiyim. Tabii, maşallah, Bungie de sıkılmamıza izin vermiyor. Season of the Risen'dan memnun ayrıldıktan sonra 17. sezonun yani Season of the Haunted'ın nasıl olacağına dair dindiremediğim bir merak vardı. Nihayet o merak son buldu ve spoiler uyarısı: Bu sezon da çok iyi.

Beyond Light'tan beridir FOMO (fear of missing out, "aman ya bir şeyleri kaçırırsam" korkusu yani) işini iyi kurtardı Bungie. Her ne kadar güncel olarak Season of the Haunted'da olsak da "Legacy Season" olarak Season of the Risen'ı oynamaya devam edebiliyoruz. Bu hadisenin yanı sıra yepyeni içerikler, silahlar, zırhlar, ücretsiz güncellemeler de eklenince bu sezon da tadından yenmez bir hâl alıyor.

En optimize oyun (Teknik olarak değil, bütçe olarak)

Ben Bungie'ye bakınca ne görüyorum biliyor musunuz: Başarılı bir mühendislik. Şimdi diyeceksiniz ki doğal olarak "Ne alaka?" Şöyle ki, vanilya Destiny 2'den tutun da *Shadowkeep* ek paketine kadar oyunda hâlihazırda bulunan modelleri allayarak pullayarak oyuncunun karşısına çıkarıyorlar. Böylelikle kaynaklarını tasarruflu kullanarak devasa bütçeler harcamadan kârlarını maksimize edebiliyorlar. İlk okuyuşunuzda bu durumdan şikâyet ediyormuş gibi görünüyor olabilirim ama tam aksine ben onları takdir ediyorum! Çünkü bu durumu öyle bir sunuyorlar, öyle bir kalıba sokuyorlar ki oyuncuya kabul etmekten başka bir seçenek kalmıyor.

Bu sezonda da Bungie, hikâye anlatma adetini bozmuyor ve bir haftada bir adım atıyor. Benim gibi sabırsız oyuncular için oldukça can sıkıcı olan bu durum Bungie

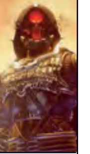




Ateş ve Su 3.0

Geçen sezon Void 3.0'la Light kökenli alt sınıflarımız Statis'e benzetilmeye çalışılmış ve Aspect, Fragment sistemi getirilmişti. İlerleyen sezonlarda Solar ve Arc 3.0'ların geleceğini biliyorduk. Bu sezon kısa çöpü Solar çekti ve Solar 3.0 da oyuncularla ulaştı. Eğlencesiz olduğunu söylemeye yüreğim el vermiyor ama bi' Void 3.0 değil be. Hele ki Warlock'lar üzgün, Warlock'lar ağlıyor!

Bungie'nin yaptığı açıklamalardan anladığımız kadarıyla "Void'te kalkan, Solar'da can, Arc'ta alan temizliği" felsefesini benimsedikleriydi. Aslında çerçevelerinden sapmamışlar. Fakat 4 senedir kalkan veren Warlock süperinin sadece can yenilemesi veriyor olması ister istemez insanlar tarafından garip karşılanıyor.





adına gayet mantıklı. Çünkü biliyor ki sezonun içeriğini tek seferde oyuna eklese oyuncular daha ilk günden üç aylık sezonu eritecek. O yüzden şimdilik hikâye konusunda çok az şey anlatılmış olsa da Darkness ile iş birliği içinde olduğunu bildiğimiz Calus'un dönüşünü ve *Shadowkeep*'te bize bela olan Nightmare'ların Crow ve Zavala'ya da dadanması işleniyor.

Silahımı kasarım, keyfime bakarım

Bu sezonların bir diğer önemli kısmıysa oyuncular arasında "sezon etkinliği" olarak adlandırılan yeni oyun modlarının geliyor olması. Season of the Haunted oyuna gelen 17. sezon olduğu için artık oyuncular az buçuk Bungie'nin sezon etkinliği mantığını tahmin edebiliyor. Mesela uzun zamandır gelen etkinliklerin çoğu maç arama üzerine kuruluydu. Er ya da geç maç aramadan serbest olarak gezen oyuncuların katılabileceği bir etkinlik geleceğinden emindik. İşte bu sezon, o sezon.

Normal şartlar altında oyuncu bulabilmek için maç arattığımız etkinlikleri daha çok seviyorum. Çünkü etkinliğin ortasında biri çıksa bile yeni birisi geliyor ve sorunsuz bir şekilde devam edebiliyoruz. Fakat "public event" şeklinde olan bu sezon etkinliklerinde kimin eli kimin cebinde belli olmuyor. Bungie bu durumu oyuncuların serbestçe dolaşabildiği kısmı ve hâlihazırda oynanan bir etkinliğe kesinlikle katılmayı sağlayan kısmı iki farklı destinasyonmuş gibi sunarak çözmeye çalışmış. Ne yalan söyleyeyim bu konuda başarılı olmuş!

Nightmare Containment adındaki bu etkinlik, aslında devasa yaratıcı bir şey içermiyor. 3 aşama içeren ve sonunda da boss kestiğimiz, önümüze gelen düşmanları un ufak ettiğimiz etkinliklerden bir diğeri. Fakat ödüllendirici sistemi ve Destiny 2'nin ham oynanışının güzelliğiyle gayet oynamaya değer bir etkinlik oluyor.

Bayağı alemsin yahu! (Zindandan bahsediyorum)

Bungie'nin içeriklerini incelemek gerçekten gitgide zor bir hal alıyor. Hemen örnek vereyim: Oyuna Duality adında yeni bir zindan geldi. Bu zindan, temasıyla ve hikâyesiyle sezonla doğrudan ilişkili. Fakat *The Witch Queen*'in özel sürümlerine sahip değilseniz erişiminiz yok. Şimdi… Sezon içinde mi değerlendirmeli, yoksa *The Witch Queen* ile mi değerlendirmeli?! Zindandan bahsedeceğim şimdi gerçi ama bu durumu eleştirmeden edemeyeceğim. Tamam bütçelerini iyi ayarlıyorlar, kârlarını maksimize ediyorlar dedim. İşte efendime söyleyeyim bağımsız olarak dağıtım yapıyorlar (Sony satın almış olsa da Destiny 2'ye etkileri henüz yok) bunları anlayabiliyorum. Fakat sezon ile doğrudan ilişkili bir içeriğin ek paket içerisinde olması saçmalığın daniskası. Sezonu satın alan kişiler de E-RİŞ-ME-Lİ!

Öte yandan zindan nasıl? Hmm… Vallahi nasıl desem ki… Çok güzel ya. Böyle tatlı sert bir zorluğu var. Cabal'lar zaten oyuncuları tabir-i caizse verem eden bir ırk, bu tasarımla birleşince iyice zorluyor. Destiny zindanlarının Dark Souls'u şakası yapmayacağım onun için aklımda başka bir şaka var. Duality adındaki bu zindanda kendi evrenimiz ile kâbus alemi arasında mekik dokuyor ve parkurları kimi zaman bu yöntemle geçiyoruz. Tıpkı… Tıpkı The Messenger gibi! Yani artık siz de anladınız ki efendim bu zindan esasında Destiny zindanlarının The Messenger'ı!

Destiny 2 şu an kelimenin tam anlamıyla harika gidiyor. Gelen hemen hemen her içerikten memnun ayrılıyorum. Ne yalan söyleyeyim, bu streak'in bozulmasından çok korkuyorum. Daha ilk haftasından konuşmak için erken biliyorum ama Season of the Haunted favori sezonum olmayacak. Fakat yine de eğlenceli ve Destiny oyuncuları için oynamaya değer bir sezon olduğu gerçeği değişmiyor.

TÜR: FPS | **YAPIM/DAĞITIM:** Bungie | Yaş Sınırı: +16
DİJİTAL İNDİRME: 1000 Silver, 50 TL (Steam), 46,25 TL (XBL), 39 TL (PSN)



- Hikâye yeni başlamış olsa da kabul edilebilir seviyede
- Yeni sezon etkinliği hem eğlenceli hem de oynamaya teşvik ediyor
- Leviathan'ın yeni tasarımı oldukça güzel
- Yeni gelen silahlar şahane

—

- Zindan sezon içeriğine dahil olmalıydı
- Solar 3.0 daha iyi olabilirdi

Son Karar

Daha önce dedim ama bu cümle gerçekten bu sezon hakkında söylenecek en iyi şey: Season of the Haunted favori sezonum olmayacak. Fakat yine de eğlenceli ve Destiny oyuncuları için oynamaya değer bir sezon olduğu gerçeği değişmiyor.



TEKMİLİ BİRDEN

BU AY HİÇ FINAL FANTASY OYUNU YAZMAMIŞIZ, BAŞIMIZA BİR İŞ GELMESE BARİ. REMASTER FALAN BİLE YOK YANİ, O DERECE.

NEYSE, HAZİRAN YENİ DUYURULARIN AYI. BELKİ FF XVI'YLA İLGİLİ YENİ HABERLER GELİR DE YAZARIZ...



AYIN ALTIN OYUNLARI



WH40K: Chaos Gate - Daemonhunters



Rogue Legacy 2



Eiyuden Chronicle: Rising

BU AY EN ÇOK DİNLEDİKLERİMİZ



1. **A Pirate I Was Meant to Be** — Curse of the Monkey Island
2. **Westmarch** — Diablo Immortal
3. **Grasslands Theme** — Heroes of Might and Magic IV
4. **Fear Not This Night** — Guild Wars 2
5. **Make Your Head Pop** — Sunset Overdrive

OGZ ONUR LİSTESİ

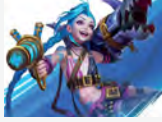
CEPTE OYNAMALIK



Diablo Immortal
Mikro ödemelerine takılmazsanız hikâyesi ve oynanışı hiç de fena değil aslında...



Genshin Impact
Macerasına cepte başlayıp sonradan her türlü platforma sıçrayan Genshin cepte hâlâ tam gaz devam...

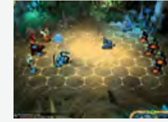


League of Legends: Wild Rift
PC'de oynadığımız oyunların ufalıp cebimize girebildiğinin güzel örneklerinden.

HEROES GİBİN



Song of Conquest
İncelemesini zaten okumuşsunuzdur ama Heroes nostaljisini modern bir yaklaşımla ele alıyor.



King's Bounty: The Legend
Heroes'un esin kaynağının Remake'i. Bundan başlayıp bütün seriyi elden geçirin!



Disciples II
Yenisi çok tatmin etmedi ama eskisi kendini hâlâ oynatacak kadar iyiydi hani...

WARHAMMER!!!



Space Marine
Hazır ikincisi de nihayet geliyorken Ultramarine olarak aksiyona doymak için birebir.



Dawn of War
Hem ilki hem de ikincisi nefis strateji oyunlarıydı ve hâlâ da oynatır. Üçüncüsü biraz şeydi ama...

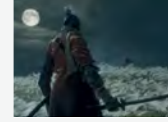


Battlesector
Geçtiğimiz aylarda incelediğimiz Battlesector de sıra tabanlı yapısıyla gönülleri hoş tutan bir oyundu.

SAMURAYLI



Ghost of Tsushima
Samuraylık tecrübesi deyince şu an Ghost of Tsushima'nın eline su dökebilen pek yok gibi.



Sekiro: Shadows Die Twice
Souls-like ve samuray konsepti bir arada. Alışması biraz zor ama değiyor.



Nioh
Souls-like ve samuray konsepti bir arad-tüh bunu kullanmıştım di mi? Ama olsun, bu da güzel.

METROIDVANIA



Ori and the Blind Forest
İlkinden başlayın ama ikincisini de mutlaka oynayın. Yüreğinize işleyen oyunlardandı ikisi de.



Castlevania: Symphony of the Night
Ee, türe ismini veren iki seriden birisi. Bir zahmet meraklısıysanız oynayın.



Super Metroid
Ovv, çok eskilere gittik. O zamanlar oyunları taş tablette oyn-yok, o kadar değil. Ama bunu oynayın.

HACK & SLASH



Diablo II Resurrected
Diablo II'yle mazimiz 22 sene öncesine dayanıyor. Üzerine güzel cila da atılmışken oynamamak için sebep yok.



Grim Dawn
Titan Quest'i yapanların niyeyse çok kenarda köşede kalmış ama gayet kaliteli bir oyunu.



Path of Exile
Diablo'nun türdeki en büyük rakibi. İkincisi yolda olsa da ilki de yeni içeriklerde hız kesmeyi reddediyor.



ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Fire Emblem: Three Hopes'a umutlarımızı yeşertsek mi acaba? Musou falan ama Three Houses'ın yarısı olsa yine kurtarır sanki...

Haziran '22	
Diablo Immortal	2 Haziran
The Elder Scrolls Online: High Isle	6 Haziran
POSTAL: Brain Damaged	9 Haziran
Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba - The Hikonami Chronicles	10 Haziran
Mario Strikers: Battle League	10 Haziran
The Quarry	10 Haziran
The Day Before	21 Haziran
Sonic Origins	23 Haziran
AI: The Somnium Files - Nirvana Initiative	23 Haziran
Capcom Fighting Collection	24 Haziran
Fire Emblem Warriors: Thee Hopes	24 Haziran
MX vs ATV Legends	28 Haziran
Disgaea 6 Complete	28 Haziran
Monster Hunter Rise: Sunbreak (DLC)	30 Haziran
Cuphead: The Delicious Last Course	30 Haziran
Outriders: Worldslayer (DLC)	30 Haziran
Temmuz '22	
F1 22	1 Temmuz
Klonoa Phantasy Reverie Series	8 Temmuz
Arcadegeddon	9 Temmuz
Eyes in the Dark	14 Temmuz
Live A Live	22 Temmuz
Football Story	22 Temmuz
Xenoblade Chronicles 3	29 Temmuz
Digimon Survive	29 Temmuz
Ağustos '22	
Two Point Campus	9 Ağustos
Thymesia	9 Ağustos
Saints Row	23 Ağustos
Soul Hackers 2	26 Ağustos



FIRSAT KÖŞESİ

Bu ayın sonlarına doğru PSN'in yeni hizmetlerine geçiş yapıyoruz. Eski PS klasikleri yelpazesi biraz zayıf olsa da daha çok oyun her zaman iyidir tabii...









PLAYSTATION PLUS BEDAVALARI:

- God of War
- Nickelodeon All-Star Brawl
- Naruto to Boruto: Shinobi Striker







AMAZON PRIME BEDAVALARI:

- Calico
- Escape From Monkey Island
- Far Cry 4
- WRC 8
- Astrologaster







GAME PASS'E BU AY EKLENENLER:

- Assassin's Creed: Origins
- For Honor: Marching Fire Edition
- Chorus
- Disc Room
- Ninja Gaiden Master Collection
- Spacelines from the Far Out

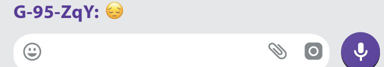


EDITTOCHAT



Gülhis: Bak bu da gizlilik bilgileri Stranger Things için…
Can: Ay, gizli miydi onlar. Ben Twitter'da paylaştım hep…
Can: Sorun olmaz herhalde di mi?
Gülhis: Olmaz herhalde yaa, bi' dk kapı çalı—
SWAT BASKIN GÖRSELİ

Can: Elon Musk'ın adamları!!!!
Gülhis: YOOO evime gelip adımı G-95-ZqY olarak değiştirdiler yaaa 😔
Can: Lanet olsun sana Elon!
SHAKE FIST GÖRSELİ
G-95-ZqY: 😔



ONUR KAYA

Bin beş yüz yaş krizine giren Thor deri ceket giyip motor almak yerine uzayda keçi sürmeye başlarsa

MARVEL STUDIOS

THOR

LOVE AND THUNDER



On bin farklı projeye hem yapımcı hem yönetmen hem de oyuncu kontenjanından kapak atıp komedi janrını ele geçiren Taika Waititi, mor takım elbiseli müstehcen adamların elinden aldığı Thor ile önümüzdeki ay beyaz perdeye dönüyor. Ben de "Ragnarok dediğin kıyamet abi, karanlık olması lazım, rengârenk Ragnarok mu olur?" diyerek Thor: Ragnarok'tan yakınanlarınızı Walter Simonson serisini okumaya kışkışlayıp kalanlarınızla beraber Bal and Thunder gazlamaya başlıyorum; keçileri kaçırmamıza az kaldı arkadaşlar!

Filmin hikâyesine dair tahminlerime yer vermek istiyorum ama pek mümkün değil bu. Kâinatın en çok hasılat yapan filmi Avengers: Endgame ile beraber nihayet bir şeyler kaybetmeyi bırakıp bir şeyler kazanan (kilo) Thor, enginlere sığmayıp taşması üzerine kilolarını da kaybetmek için diyete başlayacak ve… sonrası belli değil. Zira Love and Thunder, ucundan azcık Guardians'a, Yunan panteonuna, Jane Foster'ın Thor'una, King Valkyrie yönetimindeki New Asgard'a, Gorr the God Butcher'a ve en önemlisi, Thor'un arabasını çeken pek sevgili keçileri Toothgnasher ile Toothgrinder'a yer veren tam bir renk cümbüşü olacak. Bu cümbüşün yol haritasını da fragmanlara bakarak ben pek kestiremedim açıkçası. Thor küçükken Odin bunları Zeus'un evine iftara götürmemiş mi de Olympus'a gizli saklı giriyor, bir Gorr'a iki Thor yetmemiş mi ki Valkyrie de işini gücünü bırakıp savaşa katılıyor, esas adamımızın yeni zırhı neden Fenerbahçe Spor Kulübü sponsorluğuna tasarlanmış gibi, Thor'un Guardians ile takılırkenki kıyafetini Thunderstrike'a benzetmek hangi güzel akıllının fikriydi vs. pek çok soru kafamı kurcalar vaziyette.

Fragmanın cümbüşü sizi heyecanlandırmıyorsa da canımız ciğerimiz Christian Bale'in MCU'ya nihayet Gorr the God Butcher rolüyle adım atması heyecanlandırıyordur sanıyorum. Filmin materyali çizgi romanlardan uyarlarken en çok değişikliğe gideceği nokta Gorr olacak gibi duruyor çünkü Christian Bale versiyonunun bir burnu var! Şaka bir yana Gorr'un güçlerinin kaynağı, bizim Venom ve Carnage'ın da yaratıcısı rolündeki Knull'dan geldiği açıklanan bir başka simbiyot. All Black the Necrosword ismindeki bu ilk ve en güçlü simbiyot, tanrılar tarafından yarı yolda bırakıldığı için evreni onlardan temizlemeye ant içmiş Gorr'un intikam yolundaki en büyük silahıydı. Fragmanlarda elinde bir kılıç var ancak bu kılıç All Black the Necrosword olacak mı olmayacak mı maalesef bilemiyoruz çünkü simbiyotların filmlerde kullanım hakkı Sony'de ve bu Necrosword ile Knull'ı da içeriyor olsa gerek. Bu yüzden Gorr'un güçlerinin kaynağına dair farklı bir orijin yazmaları olası ki fragmanda sadece dümdüz, tasarım olarak farklı bir kılıç görüyoruz, karakterin simbiyotlar ile bağına dair bir emare yok. Waititi Gorr'un en iyi MCU kötüsü olacağı yönündeki gazını veriyor, Voldemort bir başka burunsuz olarak Hollywood'da yeterli temsile kavuşamamasından kelli mezarından dönüyor, biz de bekliyor ve 8 Temmuz tarihinde görüyoruz bakalım.

İlk iki Thor filminden memnuniyetsiz ayrılmış ve kenar köşeden yer yer laf da sallamış bulunduğu için dönüşüne şaşırdığımız Natalie Portman'ın Thor titrini bu film Chris Hemsworth'ten alıp almayacağı da benim için sonuncu merak konusu. Genelde bu tarz devir teslimleri daha genç oyunculara yapıyorlar ve yıllar güzelliğini alıp götürememiş olsa bile Natalie Portman da çiçeği burnunda genç kız değil şimdi. Öte yandan Endgame sonrası kahramanlara önderlik edeceği söylenen Captain Marvel kitlelerce pek sevilmediği, Scarlet Witch de kötüler kontenjanına katıldığı için liderlik vasfı olan bir kadın kahramana da ihtiyaç var. Bakarsınız Love and Thunder bu konuda bize bir sürpriz yapar, yola Natalie Portman ile devam ederiz. Zaten Chris Hemsworth ile kayda değer bir romantik kimyaları da var denemez, çift olmalarına gerek de yok. Ne olursa olacak, biz de izlerken çok eğleneceğiz, orası garanti.



YÖNETMEN: Taika Waititi **OYUNCULAR:** Chris Hemsworth, Natalie Portman, Christian Bale, Tessa Thompson



OĞUZ ERDOĞAN

TODD MCFARLANE

HERKES ÖLDÜRÜR SEVDİĞİNİ AMA SONRA CEHENNEMDEN GERİ DÖNDÜRÜR

Kanada'nın Alberta eyaleti çizgi romanlar için oldukça özel bir yere sahip. Kurgusal olarak Wolverine'in memleketi olan Alberta gerçek hayatta ise büyük usta Todd McFarlane'in memleketidir. Ancak tıpkı Logan gibi McFarlane de pek Alberta'nın karlı atmosferinin tadını çıkartamamış. 1961 yılında Bob ve Sherlee McFarlane çiftinin ikinci çocuğu olarak dünyaya gelen Todd, diğer iki erkek kardeşiyle birlikte oldukça maceralı bir çocukluk geçirmiş. McFarlane ailesi tam otuz farklı yere taşınıp üstüne üç erkek kardeşin arasındaki rekabet ve kıyas hissini de ekleyince Todd McFarlane da doğuştan rekabetçi ve girişken bir insan haline gelmiş.

Erken yaşlardaki çoğu çizer gibi o da hobi olarak bir şeyler karalamış ama bununla da sınırlandırmamış kendini; iş hayatı başta olmak üzere çok fazla konuda epey parlak fikirleri vardı aslında. Üniversite yıllarında her ay bir sürü işini çizgi roman editörlerine yollamaya başladı; bunların yarısı ret yese ve diğer yarısı da cevapsız kalsa da. Ancak bir gün nihayet beklediği cevap DC'den geldi: Bir DC editörü Todd'a çizim yeteneklerini test etmek için taslak bir senaryo yolladı ve efsanenin önü açılmış oldu.

1980'lerin ortasından itibaren DC ve Marvel için çizimler yapmaya başlayan McFarlane giderek ünlendi. Belki de kendisini zirveye çıkartacak The Amazing Spider-Man serisine de 1988 yılında atandı. 298. sayıda başlayan Spidey yolculuğu sayesinde sektörün dev isimlerinden biri haline gelen Todd McFarlane'in kafası diğer çizerlerden biraz daha farklı bir şekilde çalışıyordu. Öyle ki neredeyse çizdiği her Spider-Man sayısı satış rekorları kırmasına rağmen McFarlane üzerindeki Marvel baskısından ve yaratıcılığının köreltilmesinden bıkmıştı. David Michelinie ile birlikte Spider-Man külliyatının en ikonik kötü adamlarından Venom'u yaratıp sadece Spidey'e değil Peter Parker'a da eziyet çektirmeyi başaran McFarlane artık yaşayan bir efsaneydi. 1990 yılında çizdiği yeni Spider-Man serisinin ilk sayısı 2,5 milyondan daha fazla sattı, bu yeni seride memleketlisi Wolverine gibi konuk karakterlere de çizimleriyle hayat veren Todd ağabey için yeni bir dönem başlamak üzereydi. *(ki benim de en sevdiğim işlerindendir, birkaç ay önce Piksel Medya'ya da yazmıştım. -Can)*

1990'ların başında McFarlane ve altı diğer çizer Image Comics'i bir çatı şirket olarak kurup kendi hayallerini yaşatmaya başladılar. Deadpool'un yaratıcısı Rob Liefeld'in Youngblood'ı şirketin ilk serisiydi. Ardından gelen Spawn ise bugün bile Todd McFarlane denilince akla gelen ilk isim olmayı başardı. Öyle ki 1992 yılında yayımlanan Spawn'ın ilk sayısı tam 1,7 milyon sattı. Bu sayı halen bağımsız çizgi romanlarda en çok satma rekorunu elinde bulunduruyor. Çizim yetenekleri eşsiz olsa da işin senaryo kısmında McFarlane epey yoğun eleştiriler almaya başladı ve sektörden bazı arkadaşlarını Spawn'a davet etti. İçlerinde Neil Gaiman ve Alan Moore gibi isimlerin de yer aldığı çeşitli yazarlar Todd için hikâyeler yazdılar ve efsane büyümeye devam etti.

Albert Francis Simmons isimli eski bir CIA ajanının ölüp, cehenneme gittikten sonra Malebolgia isimli şeytanla bir anlaşma yapıp dünyaya korku salmaya dönen Spawn o dönem için nadide bir anti-kahraman profiliydi. Spider-Man'i bile özellikle Torment dönemiyle birlikte karanlığa sürüklemeyi başaran McFarlane'in göz bebeği de haliyle Spawn olmuştu. Çizgi romanların yanı sıra muhteşem detaylı figürleriyle tanıdığımız McFarlane Toys'u da kuran Todd usta sınırlarını giderek genişletti. Büyük bir beyzbol kartı & topu koleksiyoncusu da olan Todd McFarlane kariyeri boyunca çeşitli spor kartlarında da çizer olarak görev aldı. Şimdi McFarlane için ufukta (çok uzaklarda) bir yönetmenlik deneyimi de var gibi gözüküyor. Kendi eğlence şirketiyle çizgi filmler de yapan Todd McFarlane, sınır tanımaya pek niyetli değil gibi.



CEHENNEMDEN ÇIKAN ÇILGIN FİLM

Spawn'ın ilk ve tek beyaz perde uyarlamasına 1997 yılında tanıklık etmiştik. Mark A.Z. Dippe'nin yönetmenliğini yaptığı filmin senaryosunu Alan B. McElroy ve yine Dippe'nin kendisi düzenlemişti. Ancak 90'ların tüm heyecanına rağmen oldukça başarısız bir film izlemiştik. Büyük usta Todd McFarlane de doğal olarak bunu kabullenemedi. MCU'nun büyük başarısıyla birlikte çizgi roman uyarlamaları çok büyük paralar kazandırmaya başlayınca McFarlane bu kez kalem yerine kamerayı eline alacağını açıkladı. Bu açıklamanın üzerinden çok seneler geçti. Kendi yazıp kendi yöneteceği Spawn filmi için Todd McFarlane halen bütçe arıyor. Ara sıra filmle ilgili "Hazırlıklar sürüyor" dese de durum bir noktadan sonra inandırıcılığını tamamen kaybetti. Hatta daha önce açıkladığı Jamie Foxx'un da filmde başrolde olup olmayacağından şüphe etmeye başladık. Lakin Sony'nin Madame Web ve El Muerto filmleri yaptığı bir dünyada McFarlane'in Spawn filminden umudu kesmemek lazım. Todd usta gözü gibi baktığı Spawn'a nasıl bir film çekecek gerçekten merak ediyorum.

YÖNETMEN: Sam Raimi OYUNCULAR: Benedict Cumberbatch, Elizabeth Olsen, Benedict Wong, Xochitl Gomez, Rachel McAdams
IMDB Notu: 7.3

DOCTOR STRANGE IN THE MULTIVERSE OF MADNESS



Biz daha büyük çaplısını beklemiştik ama???

ONUR KAYA

"Sherlock'a yeni sezon çeksenize be kardeşim" diyen saplantılı birtakım fanlar inanması güç bir şekilde hâlâ ve hâlâ ağlarken, Benedict Cumbertbatch de ekmeğinin peşinde farklı evrenlere yola çıktı ve arkasına bakmadı. O arkasına bakmaz, Sherlock sapıklarını üzerken Marvel topluluğunda da 6 yıl sonra nihayet tekrar kendi solo filmine kavuşacak olan Dr. Strange'den beklenti büyüktü. O beklentinin karşılanmaması halinde fanlar da Marvel'ın gözünün yaşına bakmayacaktı -ki bakmadılar da. Ancak filme yönelik memnuniyetsizlik çok yanlış bir eksende gerçekleştiriyor dönüşünü. Yani film kötü ama çoğunluğun iddia ettiği sebeplerden değil bana kalırsa.

Bundan kısa bir süre önce Zoom'a yazdığımda beklentilerimden bahsederken "Avengers: Endgame'den bu yana ilk 'ÇOK BÜYÜK ŞEYLER OLACAK' filmi olma görevini Doctor Strange 2 üstleniyor" demişim mesela ben. In the Multiverse of Madness böyle bir film değil ama. Spider-Man: No Way Home'da olanlarla bile bağ kurmayan, ilerisi için çok büyük şeyler kurmaya kasmayan, Dr. Strange ile Scarlet Witch arasında mücadeleyi anlatan ve evrenden evrene bolca zıplansa bile kendi yağında kavrulan bir film, burada bir kusuru da yok. İnternette "Yeteri kadar cameo yoktu" diye diye filmi sandalyeye bağlayıp hortumla döven çok insan gördüm ve bunun çok boş bir sinir olduğunu düşünüyorum. Filmin afişinde "Minimum X miktarda cameo içerir" şeklinde bir not yoktu gördüğüm kadarıyla. Eğer "Tom Cruise Iron Man varyantı olacak" dedikodularına inanıp filme gittiyseniz ve bu veya benzeri bir ithal fanteziniz gerçekleşmedi diye atar yapıyorsanız şımarıklığınızı bir kenara bırakın çok rica ediyorum.

Peki, filmin neyi kötü? En başta senaryosu berbat, bununla bağlantılı olarak yönetmen Sam Raimi'nin tarzına bağlı olarak yapığı kimi seçimler filmin yazımdaki yaralarına tuz basmış resmen. Detaya girmeden önce bir **SPOILER UYARISI** geçmem gerektiğini hissediyorum, zira en azından WandaVision'ın sonundan bahsetmeden bu filmle ilgili problemlerimi açıklayabileceğimi zannetmiyorum. **O yüzden EĞER WANDAVISION'I İZLEMEDİYSENİZ İNCELEMENİN KALANINI OKUMAYIN.**

MCU yapımlarını günü gününe takip etmeyen (ve buna zorunlu da olmayan) insanlarımızı dans pistinden aldıysak In the Multiverse of Madness'a vurmaya başlayabiliriz. Filmin kötüsünün Wanda, yani namı diğer Scarlet Witch olduğunu ben söylemesem film daha ilk dakikalarda söylüyor zaten. Wanda'nın derdi çocukları, evrenler arasında istediği gibi geçiş yapabilme kabiliyetine sahip olan yeni karakterimiz America Chavez'in gücünü almak ve çocuklarının olduğu bir evrene gidebilmek istiyor. Chavez'in bu süreçten canlı çıkamayacak olması ve Dr. Strange'in bu yüzden kızımızı koruma göreviyle Wanda'nın karşısına dikilmesi



filmin ana çatışmasını oluşturuyor.

Wanda, WandaVision'da elde ettiği Darkhold'un da etkisiyle gözü dönmüş, tastamam kötü moda geçmiş. Ancak hatırlarsanız biz kendi dizisinin sonunda Wanda'yı bu şekilde bırakmadık. Evet, Darkhold'u almıştı ve kitabın kötücül bir nesne olduğunu biliyorduk ancak bu süreçte kızımız çocuklarını gerçeklikten silmek pahasına Westview'in etrafını çevreleyen büyüyü kaldırmış, kasaba halkına hayatlarını geri vermişti. Filmin Wanda'yı tekrar çocuk derdine düşürmesi beklenildik olsa bile bu yapılanın tatsız bir tercih olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Yıllardır seyrettiğimiz karakterin umutsuzca çocuklarını arayan bir arayan anneden onlara ulaşmak için herkesi ve her şeyi yok edebilecek bir canavara dönüşmesini izlemek bizde en çok duygusal tepkiyi yaratacak şey iken, film kendi aceleciliği içerisinde bütün bu süreci "çünkü Darkhold" diyerek geçiştiriyor Wanda'ya.

Sanki Sam Raimi'ye "Abi biz sana beşinci dakikadan bir muazzam güçte bir canavar verelim, sen onla istediğin gibi şekil yap, 'Raimi tarzını gösterdi' desinler" şeklinde bir talepte bulunulmuş. O da "Tamam" demiş, işini yapıp çekini almış gitmiş. Raimi korku filmi ustası bir yönetmen diye, bizim insan bildiğimiz Wanda'ya bir korku filmi yaratığı muamelesi çekilmiş kısaca. İşin komiği, Raimi WandaVision'ın tamamını bile oturup izlememiş, konu hakkındaki açıklaması "Wanda ile alakalı kısımları seyrettim kalanını bana anlattılar" şeklinde. Ortalama 30'ar dakikadan 9 bölümlük bir diziyi izlemeye üşenmiş milyon dolarlar alan yönetmen, ölür müsün öldürür müsün?

In the Multiverse of Madness'ın garip tarafı, filmin iyi taraflarının da yine bu "Wanda'yı canavar yapma" çabasından filizlenmiş olması. Raimi Wanda'yı bir yaratık gibi resmederken harika iş çıkarmış. İmza Raimi kadrajları fevkalade, Wanda'nın milleti papatya falı bakar gibi koparıp atmasını izlemek çok keyifli, Elizabeth Olsen de harika bir oyunculuk sergilemiş. The Evil Dead esintili birtakım başka güzel numaralar da cabası. Sırf Scarlet Witch'i bu kadar ürkünç kılabilmek için karakter gelişimini inceldiği yerlerden hunharca koparmamış olsalar filmden bariz bir mutlulukla ayrılırdım. Lakin bu halt yenmiş, ayrıca Wanda'nın kurbanlarının aslında çok önemli karakterler olup aynı hem fan servis hem de Scarlet Witch hunharca öldürecek insan olsun diye filme koyulmaları, No Way Home'un sahip olmadığı bir ucuzluk katmış Dr. Strange 2'ye. Bu karakterler kasıtlı olarak, ölüş şekillerinden keyif alacağınız biçimlerde harcanıyorlar ancak bazılarının ana evren versiyonlarını ileride illa ki göreceğimizi, bu ilk tanışmalara sırf Raimi acımasızlığı 5 kilometre öteden belli olsun diye leke sürüldüğünü bilmek filmi gözümde düşürdü. Hâlbuki No Way Home'da kimi gördüysek hikâyesi öyle ya da böyle bir noktaya doğru ilerliyordu. Dr. Strange'de böyle bir durum söz konusu değil.

Yeni OP karakterimiz America Chavez de filmin bir diğer büyük falsosu. McGuffin (hikâyelerde peşinde koşulan, olayların gidişatını belirleyecek önemdeki nesne) dolup taşan filmin en önemli McGuffin'i kendisi. Film paldır küldür akarken sürekli peşinde koşuluyor, aralardaki nadir anlarda kimdir, nedir, ne gibi travmaları vardır anlatıyorlar ama yeterli gelmiyor. Bir senaryo aracı değil de bir karakter olarak başarılı olduğu tek bir an yok. Filmin belki de belkemiği olan karakter sabun köpüğü gibi dağılınca yazılar geçtiğinde damakta kalan tattan bir şey daha eksilmiş oluyor.

Günün sonunda Doctor Strange in the Multiverse of Madness iyi bir film olamamış. Raimi sağ olsun harika sahneleri olan ama yine Raimi isminden prim kasılmak istendiği için barındırdığı karakterleri hiç eden bir film olmuş. MCU içerisinde de bir şeyler denenebildiğini gösteren ancak kendi içinde başarısız bir hamle. Ha ama bol keseden aksiyonu ve 2 saatin altındaki nispeten kısa süresiyle lafı uzatmaması ile zamanınızı çöpe atmış gibi hissettirecek bir film de değil; izlememezlik etmeyin, seriyi bozmayın.

EDİTÖRÜN NOTU: Sevdiğiniz kısımlara Raimi yüzünden ölüp bitecek, nefret ettiğiniz kısımlardan da yine Raimi yüzünden tiksineceksiniz. ★★★☆☆



YÖNETMEN: Robert Eggers **IMDB NOTU:** 7.3 **OYUNCULAR:** Alexander Skarsgård, Anya Taylor-Joy, Nicole Kidman, Ethan Hawke, Willem Dafoe, Claes Bang

THE NORTHMAN

Derken hayır, True Blood'dan Eric Northman'ın vampir olmadan önceki zamanlarını anlatmıyor

ONUR KAYA

The Witch ve The Lighthouse gibi tadı tuzu ziyadesiyle yerinde, sanatlı korku filmleri çekerek bir kesim korku filmi fanını fularla tanıştıran Robert Eggers, ilk gişe canavarı teşebbüsü The Northman ile karşımıza çıkarken nasıl bir kafadaymış, onu da geçtim bu filmi çekecek parayı nasıl bulmuş hiç bilemiyorum. Zira günümüz gişesinde yüksek performans gösteremeyeceği çok belli ve buna rağmen pahalı bir film The Northman. Bu The Witch ve The Lighthouse'ı taşıyan lüks tahtırevanda bir koltuk hak etmediği anlamına gelmiyor elbette, bu yüzden yönetmen bu kadar büyük bir iş yapmanın gittikçe zorlaşacağını içten içe fark edip 3-5 parası bol yapımcı kafalayarak batacağını da bile bile çekmiş gibi sanki. Harika bir film olmasına rağmen gişede muazzam ve üzücü bir batış gerçekleştirdi film.

Adını biz koysak "Vikingcan İskandinavoğlu" koyacağımız Alexander Skarsgård'ın başrolde olduğu The Northman, Shakespeare'in Hamlet'ine esin kaynağı olan bir Viking'in, Prince Amleth'in intikam yolculuğunu anlatıyor. İntikamına gönülsüz Hamlet'in aksine kararlı, gözü pek ve intikamını içselleştirmiş tam bir Kuzeyli olan Amleth, amcasının ihanetine kurban giden kral babası Aurvandil'in-(Ethan Hawke) öcünü almak ve anası Gerutha'yı(Nicole Kidman) kurtarmak uğrunda kendi vahşi çağında kendi vahşi yolculuğuna çıkıyor. Bu yolda yol arkadaşı ve sevdiceği rollerini üstlenecek Olga(Anya Taylor-Joy) ile yolları kesişiyor ve kana susamış kılıcına da kavuştuğunda filmin hikâyesi bütünüyle kurulmuş oluyor.

Buraya kadar filmin vahşeti yönetmenin önceki işleriyle karşılaştırınca hafif bile kalıyor ancak bir nokta geliyor, tempoyla beraber yükselip "Evet, şimdi Robert Eggers filmine benzedin işte" dedirtiyor. Geçen yıldan hak ettiği ilgiyi göremeyen bir başka inci The Green Knight ile karşılaştırabileceğim muazzam atmosfer zaten neredeyse ülke gündemimiz kadar yoğun. Eggers Hristiyanlık ile Paganlığın dingin bir savaş sürdürdüğü dönemin sembollerini harikulade kullanarak bu atmosferi nakış gibi işliyor. Dönem örf ve adetlerinin farzlarıyla da filmin çatışmasını harika bir şekilde mühürleyip, gelmeden önce geldiğini nizami biçimde bildiren bir sonla da taçlandırıyor.

Filmin anlattığı öykü kalın ana hatlara sahip, çok fazla hareketli parçası bulunmayan, ters köşelerden prim kasmayan bir öykü. Temposuysa benzerleriyle karşılaştırıldığında (mesela yine The Green Knight) fena olmasa bile yüksek bulunabilecek bir tempo değil. Ağır demlenen, üzerine düşündükçe ve oyunculuklarını özümsedikçe güzelleşen bir yapım. Kelimenin tam anlamıyla gövde gösterisi yapan Alexander Skarsgård ile genç kızlıktan kadınlığa geçişi çok keskin yaşayan Anya Taylor-Joy filmi rahat taşıyabilecek oyunculuklar sergiliyorlar. Buna rağmen Nicole Kidman, Willem Defoe ve Ethan Hawke gibi isimler varlıklarıyla seyirciyi onurlandırıp seyir zevkimize seyir zevki katıyor.

EDİTÖRÜN NOTU: Robert Eggers muhtemelen bir daha gir(e)meyeceği boyutta bir projeden alnının akıyla çıkmış. ★★★★☆

YÖNETMEN: Jeff Fowler **OYUNCULAR:** James Marsden, Ben Schwartz, Idris Elba, Jim Carrey **IMDB NOTU:** 6,6

SONIC THE HEDGEHOG 2

90'larda Üç Küçük Ninja (3 Ninjas) tarzı, tüm yetişkinlerin beyinden yoksun gibi davrandığı, çocukların da müthiş şeyler yaparak kötüleri alt ettiği filmler vardı. İşte mizah ve macera dozu gayet dengeli ilk filmin ardından Sonic 2 de ne kadar çocuk varsa salona çekmek için bu antipatik formüle geçmiş maalesef. FBI'ın Polis Akademisi ekibini bile mumla arattığı, düğünde terk edilen bir gelinin yarım saat abartı reaksiyonlarla herkesi tokatladığı bir film hayal edin.

İlk filmdeki olayların ardından biti kanlanan Sonic kahramanlığa soyunuyor ve bunun getirdiği sorumluluklarla yüzleşiyor. Fakat Sonic bu sefer tamamen bir çocuk olarak ele alınmış (James Marsden'a bildiğin baba diyor). Keza macera boyunca sevginin ve dostluğun gücünü, takım çalışmasının değerini falan öğreniyor; daha doğrusu film hitap ettiği izleyici kitlesine Susam Sokağı gibi bu değerleri öğretmeye çalışıyor. Teletubbies'den hallice bir senaryo var yani ortada.

Bir filmin küçük yaş grubuna hitap etmesinde bir sakınca yok. Ama daha genel bir izleyici kitlesine hitap eden ilk filmin ardından sırf çocuk menüsü satışını arttırmak için böyle bir yola girmek inanılmaz samimiyetsiz ve sevimsiz kaçıyor. Hatırlarsanız benzer bir geçişi Tim Burton'ın Batman'inden Joel Schumacher'inkine geçerken de yaşamıştık ve sonu hiç de hoş bitmemişti.

Ha film kötü mü? Değil, gayet vasat bir seyirlik o kadar. Popüler kültür göndermeli mizah içeren bazı sahnelerde ben de güldüm hatta. Jim Carrey'nin performansı ve Sonic, Tails, Knuckles üçlüsünü bir arada görmek pek çok kişiyi de mutlu edecektir bu arada. Fakat bunlar Sonic 2'nin mantık hatalarıyla dolu, en kötüsü de çakal bir film olduğu gerçeğini değiştirmiyor. ■ EMRE

EDİTÖRÜN NOTU: Bu yaşa gelip sevgi ve takım çalışmasının gücünü öğrenmediyseniz çok keyif alacaksınız





YÖNETMEN: Tetsuro Araki **SESLENDİRENLER:** riria., Jun Shison **IMDB NOTU:** 6,4 **KANAL:** Netflix

BUBBLE

Bubble'da pek de ahım şahım bir hikâye yok, karakterleri de dümdüz, pek bir bağ kurmak mümkün değil. En kötüsü de filmin yazarı tarihin en pis dram yapımlarından bazılarına imza atan travma ustası Urobuchi Gen ama kendisi senaryoyu burnuna soktuğu kalemle yazmış galiba. Ya zaten dramatik olay sırasında "DRAMATİKLİK POWEEEERRR" diyerek avazı çıktığı kadar bağıran karakterler son yıllarda o kadar arttı ki içim daralıyor... Dramatik sahne çok aşırı bağırıp ağlayınca olmuyor be Urobuchi usta, bu yaştan sonra ben mi anlatacağım bunu sana?

Ezdim ezdim 3 buçuk yıldızı yapıştırdım, hatta 4 mü verseydim diye düşündüm. Neden peki? Bubble'ın asıl yapmaya çalıştığı bu anlattıklarım değil çünkü. Çok başka bir şey yapmaya çalışıyor ve bunu da inanılmaz iyi başarıyor: İnsana özgür hissettirmek. Garip ve cringe bir laf oldu biliyorum ama yerçekiminin altüst olduğu, etrafta tuhaf baloncukların uçuştuğu bir ortamda geçen, parkur temalı bir anime bu ve inanılmaz üst düzey ve yaratıcı bir görsellik ve görsel yönetmenlik, enerji veren harika müzikler eşliğinde izlediğiniz o parkur sekansları gerçekten eşsiz güzellikte. İzlerken garip bir özgürlük hissi veriyor insana. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Sırf birileri koşuyor diye oturup film izlenir mi? Vallahi izleniyormuş. Tekrar tekrar bile izlenir.



YÖNETMEN: Deborah Chow **OYUNCULAR:** Ewan McGregor, Hayden Christensen, Moses Ingram, Joel Edgerton

OBI-WAN KENOBI

"Hello there!"

PELİN YİĞİT

Obi-Wan Kenobi?... Obi-Wan… Alec Guiness'in de zamanında dediği gibi "İşte bu uzun zamandır duymadığım bir isim." Order 66'ten 10 yıl sonra, A New Hope'tan 9 yıl öncesine gidiyoruz. En yakın dostunu kendi elleriyle ölüme terk ettiği günden sonra Tatooine'de Luke Skywalker'ı gözlemek adına inzivaya çekilmiş. Yıllardır hayranlar için soru işareti olan "Obi-Wan Order 66'ten sonra ne yaptı?" sorusuna cevap vermeye niyetlenen dizi nihayet ilk iki bölümüyle karşımızda.

Her jenerasyonun kendi Star Wars döneminin olduğu aşikâr. Benim için bu dönem 6-7 yaşlarımdayken abimle ışın kılıcı savaşları yaparak başladı. Rahatlıkla Prequel dönemi için benim Star Wars'um diyebilirim. Bu yüzden bu diziden tek ve en büyük beklentim iyi bir Obi-Wan karakter gelişimidir. Açıkçası ilk bölümde de bunu fazlasıyla aldım. Her gece hâlâ rüyalarında Anakin'i gören, halkın yardım çığlıklarına koşamayan, umudu tamamen yok olmuş bir Obi-Wan… Daha ne isterim bilemiyorum.

İlk bölüm umutsuzluğun doruklarda yaşandığı, Tatooine halkının engizisyoncular tarafından basıldığı, yaşayan her Jedi'ın yok olmasını hedefleyen ve içimizi parçalayan bir bölüm olmuş. Açıkçası yıllardır Star Wars içeriği tüketen biri olarak, ilk kez bir Disney işinin bu kadar şiddet ve depresyon içerdiğine şahit oldum. Ters cevaplar veren Tatooine halkının kolları kopuyor, işini başarısızlıkla tamamlayan kötüler engizisyoncular tarafından canice öldürülüyor ve bulunan Jedi'lar ibret olsun diye şehrin ortasında asılıyor. Dizinin ilk bölümlerinden beklediğim her şeyi aldım. Minik birkaç teknik problem dışında böyle devam eder umarım.

Özellikle ikinci bölümün yarattığı soru işaretlerine herkes takılı kalsa da onların da gelecek bölümde çözüleceğini göreceğimize inanıyorum. Bu nedenle ileriyi görmeden hikâyedeki boşlukların sorgulanmasına ve dizinin şimdiki akış hızına takılmayı pek doğru bulmuyorum. Reva'yı da, Obi-Wan'ı da, Vader'ı da tamamıyla görmeden bu diziye kesin bir yorum yapmak hiç doğru olmaz. Bu nedenle sadece gelecek bölümleri bekleyin derim. Güç sizinle olsun!

EDİTÖRÜN NOTU: Ne ilk üçlemenin ne orijinal üçlemenin Obi-Wan'ı... Hiç görmediğiniz bir Obi-Wan ile karşılaşacağınıza emin olabilirsiniz.

YARATICI: David Jenkins · OYUNCULAR: Rhys Darby, Joel Fry, Taika Waititi, Samson Kayo, Nathan Foad · IMDB NOTU: 7.9

OUR FLAG MEANS DEATH



Bu kadar filme diziye topyekûn nasıl yetişebildiğine akıl sır erdiremediğim Taika Waititi'den gelen bir başka proje Our Flag Means Death. 18. Yüzyılın en ünlü korsanlarından ikisinin, yani "Gentleman Pirate" adıyla bilinen Stede Bonnet (Rhys Darby) ile Blackbeard lakaplı Edward Teach'in (Taika Waititi) bir araya gelişine dair kendi yorumu bir hikâye anlatıyor. Parası pulu bol Stede Bonnet, aile hayatı denen iç kıyılmasından ve sakin yaşamından kaçıp kurtulmak için soluğu denizlerde alıyor. Benzer şekilde Blackbeard da yıllar süren kanlı korsanlık yaşamından bıkmış, bir tazelik peşinde. Yer yer havada kalsa da tadı bozulmayan mizahıyla ve Rhys Darby'nin harika oyunculuğuyla su gibi akıp giden dizi, ikili arasında bir romantizm yeşertmeye başladığı noktada ondan beklediğimiz odağı kazanıyor. İkili arasındaki tarihi ilişkiye günümüz politik doğrucu perspektifi ile paralel bir yorum getiren ve bunu cılkını çıkarmadan yapan dizi, bir Reservation Dogs veya What We Do In the Shadows olmasa bile Waititi'nin karavana atmadığı yapımlarından bir başkası. ■ ONUR

EDİTÖRÜN NOTU: Korsan hikâyeleri arayıp bulamayanlardansanız muhtemelen çoktan seyrettiniz bile, değilseniz bir bakın derim. ★★★★☆

YÖNETMEN: Cem Yılmaz · OYUNCULAR: Cem Yılmaz, Zafer Algöz, Ezgi Mola, Nilperi Şahinkaya, Çağlar Çorumlu, Uraz Kaygılaroğlu, Merve Dizdar, Bülent Şakrak · IMDB NOTU: 6.9

ERŞAN KUNERİ



Bu ayın en ses getiren yapımlarından birisi olan Erşan Kuneri, dizinin sevenleri ve sevmeyenleri arasında büyük bir çatışma oluşturdu. Yıllar önce Gora'daki 3 - 5 dakikalık ekran süresi ve az sayıdaki repliklerine rağmen aklımıza kazınan "yetişkin filmleri" yönetmeni Erşan Kuneri'ye layık bir dizi olduğunu düşünüyorum bu yapımın. Hali hazırda yıllardır içinde bulunduğu yetişkin filmleri türünden ödüllük filmler türüne geçiş yapmaya çalışan ve bunu elinin altında bulunan "oyuncularla" yapması bana kalırsa çoğunluğun ucuz bulduğu kelime şakalarını mantıklı kılmış. Bu olaylar gerçekte yaşansa aralarındaki sohbetlerin yine bu denli küfürlü ve bir başkasına utanç verici gelebilecek şekilde olacağını düşünüyorum. Çünkü bulundukları ortamın ve insanların kalitesi, muhabbeti bu konuma itiyor aslında. Bu nedenle replikler olması gerektiği gibiydi bence; ne eksik ne fazla… Zaten dizinin komedisinin o kelime şakalarından çok eski ve klişe filmlerde sıklıkla yaşanan olaylar üzerinden döndüğü de bir gerçek. Bu durum üzerinden bakıldığında da Cem Yılmaz'ın yine kendi yarattığı "Cem Yılmaz evreni"ne gayet uyan bir eklenti olarak görüyorum Erşan Kuneri'yi. Büyük bir çoğunluğun Cem Yılmaz'dan eskisi gibi ilerlemesini beklediğini de görüyorum sosyal medyada fakat bunun ne mümkün ne de olumlu olduğunu düşünmüyorum bir komedyen, yönetmen ve oyuncu açısından.

Genel olarak diziye bakıldığında senaryo mükemmel değil; fakat prodüksiyon kalitesi, set, kostümler ve makyaj oldukça başarılıydı. Ayrıca oyuncuları ekstra tebrik etmek lazım. Birden fazla karakteri, olabilecek en iyi şekilde canlandırıyor her biri. Özellikle Uraz Kaygılaroğlu ve Nilperi Şahinkaya yeni favorilerim arasına girdi.

Yani bütününe bakıldığında izlenemeyecek kadar kötü bir yapım olmamakla beraber, yer yer keyifli vakit geçirten de bir diziydi benim açımdan. Eski stand-up gösterilerinden tutun, filmlerine kadar tonla gönderi barındıran bu diziden beklediğimi aldım. Cem Yılmaz'ın yarattığı evrene ileride neler katacağını merakla bekliyor ve bu çekişmeli diziye yapılan yorumları da heyecanla takip ediyor olacağım. ■ PELİN

EDİTÖRÜN NOTU: Ağır eleştirileri çok hak ettiğini düşünmemekle birlikte Cem Yılmaz'ın sektörde yarattığı bu evren de hoşuma gidiyor açıkçası. Yarattığı karaktere uygun bir dizi ama mükemmel mi? Hayır. ★★★½☆



YARATICILAR: Ross Duffer, Matt Duffer **OYUNCULAR:** Winona Ryder, David Harbour, Millie Bobby Brown, Fin Wolfhard, Gaten Matarazzo, Caleb McLaughlin, Sadie Sink, Natalia Dyer, Joe Keery **IMDB NOTU:** 8.7

STRANGER THINGS

BURCU ARABACI

Stranger Things artık araya çok uzun zaman girdiğinden midir yoksa kahramanlarımız dört bir yana dağıldığından mıdır nedir sezona biraz yavaş bir giriş yaptı ilk 3 bölümü itibariyle. Ha, kesinlikle kötü değil ama ilk sezonlardan aldığımız o "Bakın burası seksenler: Synth müzik eşliğinde perma ve vatkayla AVM'lerde takılıyoruz" tadından uzaklaştığı için o nostalji gözlüklerini çıkarıp klasik Teen Slasher korku filmi atmosferine girmekte zorlandığımızdan olsa gerek... Ya da 3.sezonun sonunda yüreğimizi ağzımıza getiren epik savaşın ardından Hawkins sakinleri gibi biz de normale dönmekte zorlanıyoruz belki de.

Lakin bizim çocuklar normale ve akabinde de D&D'ye dönmekte gecikmemişler ki hemen araştırmacı gazeteci kimliklerine bürünüp Hawkins'te her taşın altından çıkarlarken sezonun kötüsüne de Greyhawk'ın lich tanrısı Vecna'nın adını yakıştırmaktan geri kalmamışlar. Genellikle dizi ve film senaristlerinin oyun ve D&D işlerinden hiç çakmadığını düşünecek olursak bu referansları bayağı



iyi kotarıyorlar diyebilirim. Üstüne bizim buralara gelmesi 90'ların sonlarını bulan "Bunlar hep satanikmiş!!" medya paniğini de gayet güzel işlemişler.

Hawkins tarafındaki hikâye güzel gidiyorken, El'in tarafında olup bitenler açısından biraz klişe ve zorlama olan ilk iki bölümün senaryosuna bir de (ana kadronun dışında) bazı gençlerin oyuncuklukları sırıtınca 3 sezondur bayıla bayıla izlediğim dizinin sonu yavan olacak diye korkmadım değil. Neyse ki bir sonraki bölümden itibaren biraz toparlamaya başladı ve sonrasında geldik çattık 4. bölüme! İsmi "Sevgili Billy" odağıysa biraz fazla ergen ve mızmız bulduğum Max olunca çok bir şey beklemediğim bu bölüm beni tepetaklak etti! Yani Hawkins Hawkins olalı böyle heyecan görmedi herhalde. Son anına kadar nefesimizi tutarak izlediğimiz hop oturup hop kaldıran bir bölüm olmuş. Üstelik Maxine rolünde Sadie Sink de önyargımı yüzüme vura vura rolünün hakkını vermiş.

Zaten bu gazla sezonun ilk kısmının kalanı da yağ gibi akıyor. ilk bölümlerde ilmek ilmek işlenen gizemlerin ardındaki sırlar çorap söküğü gibi gelirken o dört bir yana dağılan kahramanların her biri ayrı destan yazıyor. Ah o 7.bölüm yok mu 7.bölüm... Özlediğimiz Stranger Things tadını ağzımıza çalıp sonra da "Devamı temmuzda!" diye hevesimizi kursağımızda bırakan ara final. Siz yine de biriktirip temmuzda izlerim demeyin, sosyal medyada tadınızı kaçırmasınlar sonra.

EDİTÖRÜN NOTU: Deli misiniz? Hemen izleyin! (İzlemeden önce de dizi hakkında hiçbir şey araştırmayın hatta, spoiler kaynıyor her yer)

★★★★★

KYLE MARQUIS

VAMPIRE THE MASQUERADE: NIGHT ROAD



Valla Bloodlines 2'nin iyice yılan hikayesine döndüğü şu günlerde iyi bir Vampire the Masquerade öyküsü dinlemek için tekrar Bloodlines'ı kurmanız gerektiğini düşünüyor olabilirsiniz ama yanılıyorsunuz. Özellikle Steam'de son dönemde çıkan ve bizim de bu bölümde kendilerine yer verdiğimiz *Shadows of New York*, *Cotories of New York* gibi gayet güzel işler var. *Night Road* da bu isimlerden epey farklı bir iş olsa da iyi bir hikâye anlatmada onlardan bile daha mahir.

Night Road'da kalburüstü vampir ortamlarına getir götür yapan neonate (kabaca "yeni doğan" vampir) bir kuryeyiz. Kitap açılışını kuryemizin Tucson Prensi'ne bir USB teslimatı yapmak için yol alırken yaşanan bir aksilik sonucu Güneş'in altında nihai ölümüne yollanmamak için alelacele bir sığınak aramasıyla yapıyor. Bunun sonrasındaysa alışıldık şekilde VtM'nin alengirli siyasi (ve kanlı) hesaplaşmalarına giriyoruz. Gene kitapta, v5 ile gelen İkinci Engizisyon'un ortaya çıkışı ve Beckoning gibi önemli olaylar, bu yeni durumda tekrardan şekillenen çıkar ilişkileri vs. hakkında birçok şey öğrenebiliyoruz.

Ama her şey bir yana, ilk paragrafta da dediğim gibi yazar Kyle Marquis yazım kalitesinde çıtayı epey bir yükseltmiş. Kitap sular seller gibi akıyor. Bir de farklı karakterlerle tekrardan başlayıp, değişik yollar seçtiğinizde kitabın dolu dolu içeriğine hayran kalmadan edemiyorsunuz. Son olarak, karakterler fevkalade başarılı: Özellikle Prens Lettow ve Julian Sim okuması epey keyifli karakterler. Bir yerde ilk Bloodlines'a gönderme bile yakaladım, güzel bir andı.

Ha bu arada, adını andığım diğer oyunlar "görsel roman" kategorisindeyken, burada her şey metin tabanlı. Arada bir çıkan bir iki çizim dışında cidden hiçbir şey yok, hatta müzik falan da yok (o yüzden Bloodlines tema müzikleriyle okumanız şiddetle tavsiyedir!). Kitabın tanımı zaten etkileşimli roman, dolayısıyla verdiği hissiyat chat odalarında FRP oynamaya epey yakın, hatta tıpatıp aynı bile diyebilirim. Bu yanıyla görsel ve işitsel tarafı ne kadar kısıtlı olsa da diğer örneklere göre nazaran "oyun" kategorisine de sokulabilecek bir iş. Tek eleştirim geriye dönmenizin hiçbir şekilde olası olmaması. Yani bu sadece seçimlerle ilgili değil, önceki sayfayı bile okuyamıyorsunuz. Tabii bu, oyun kısmıyla alakalı bir eksi, kitabın şahaneliğine halel getiren bir şey değil. Eğer benim gibi VtM'ye fazlaca sevgi besleyen biriyseniz, hiç düşünmeden tüketiniz.

EDİTÖRÜN NOTU: Bloodlines 2'yi boş verin ya, ortalıkta çok sağlam VtM hikayeleri var. Night Road da onların en iyilerinden. ★★★★☆



SEPTICFLESH

MODERN PRIMITIVE

Amon Amarth, Sabaton, Septicflesh… Herhangi bir şarkının ilk notalarını duyduğunuz anda grubun kim olduğunu anlayabileceğiniz şekilde kendilerine has formüller kullanan grupları seviyorum ben. Septicflesh bunu en iyi yapan gruplardan, daha önceki albüm tanıtımlarında da övmelere doyamadığım senfonik death metal devi onlar.

En sevdiğim albümlerinden olan Communion 2008'de, The Great Mass ismindeki başyapıt 2011'de, Titan ismindeki hayvan 2014'te, adamı başka dünyalara götüren Codex Omega ise 2017'de çıktı. Modern Primitive ise bunlardan eksik bir albüm değil, ama fazla bir albüm de değil. Hatta size bu albümden bir şarkıyı Communion'dan deseler yersiniz, Codex Omega'dan bir şarkıyı bu albüme çaktırmadan koysalar arada kaynar. O kadar aynı formül yani :) Ama grup öyle olağanüstü şarkılara imza atıyor ki, bu formülden şikayetçi olmak için deli olmak lazım.

Geçen aylarda albümdeki şarkılardan Neuromancer'ı single olarak yazmıştım hatırlarsanız. Coming Storm, A Desert Throne, A Dreadful Muse ayrı parantez açılması gereken şarkılar. Müthişler. Eğer Septicflesh'le tanışmanız bu albümle olacaksa grubun sıkı hayranlarından birine dönüşebilirsiniz, uyarayım. ■ ESER

EDİTÖRÜN NOTU: Septicflesh sevenlerini asla üzmüyor, kalitesini ve tarzını bozmuyor. Ha belki bu güvenilir limandan azıcık daha açılarak hayranlarını olumlu yönde şaşırtsa da güzel olur ama ben bu durumdan şikayetçi değilim. ★★★★☆

ANİME

ÖMER AKDAĞ

YA BOY KONGMING!

Taktikli stratejili gece hayatı



Şanssızsınız; kıtaları, bilinmeyen toprakları keşfetmek, oturup Sokrates'le, Dostoyevski'yle sohbet etmek için çok geç doğdunuz.

Şanssızsınız; galaksileri, gezegenleri keşfetmek, sağa sola ışınlanmak, bacağınızı yenisiyle değiştirip uçabilmek için çok erken doğdunuz.

Ama ne kadar şanslısınız ki dünyadaki yerinizi Ya Boy Kongming'in açılış jeneriğini izlemek için tam da zamanında aldınız! tinyurl.com/ogz-176-bang-bang

Kendi kendinize ~~Chiki Chiki Bang Bang~~ diye mırıldanmanız bittiyse devam... Uzak Doğu'nun LotR'u diyebileceğim Çin klasiği Romance of the Three Kingdoms'daki efsanevi taktisyen Kongming öldüğünde, onu bekleyen ahiret hayatı değil gece hayatıdır. Kendisini birdenbire günümüz Japonya'sında barların diskoların ortasında bulur. Kıyıda köşede kalmış bir barda şarkı söyleyen Eiko ismindeki kızın sesinden çok etkilenir ve stratejik zekâsını kullanarak onu zirveye taşımaya karar verir.

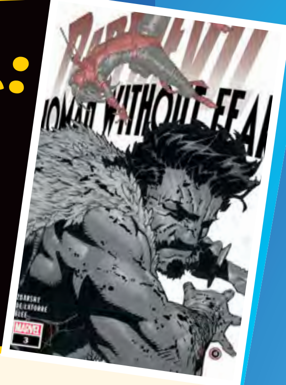
Nasıl hikâye? Tamam tamam yanıt vermeyin, absürt mabsürt diyeceksiniz de canımı sıkacaksınız şimdi. Ama "Garip bir konsept bulalım da milletin ilgisini çeksin, gerisini koyverelim" animelerinden değil hakikaten Ya Boy Kongming. Kongming'in modern hayata adapte olması, Eiko'yu zirveye taşıyacak stratejilerinde modern gereçleri etkili bir şekilde kullanmayı öğrenmesi, insanları amaçları doğrultusunda zekice manipüle edebilmesi derken "böylesine önemli bir tarihi kişiliği şopar etmişler" diyemiyorsunuz.

Spot ışıkları Kongming'in üzerinde tabii ama Eiko da çoğu açıdan normal bir kızcağız olmasına rağmen Kongming'in yanında sönük kalmıyor. Daha iyi bir müzisyen olabilmek için verdiği çabaları ve ona inanan Kongming'i hayal kırıklığına uğratmama isteğiyle o da tastamam bir karakter.

Müziklere de bir sevgilerimi yollamak istiyorum. Görünce dedim "Tamam, anime güzel bile olsa kesin uyuz idol pop şarkılarla kulak kanatacak". Hiç öyle olmadı. Gayet derli toplu, kaliteli elektronik-pop şarkılarla dolu seri. Severek dinliyorum.

Ya Bo Kongming gayet hafif, tam anlamıyla eğlencelik bir seri. Yeni bölüm çıktığını görür görmez neşem yerine geliyor.

DAREDEVIL: WOMAN WITHOUT FEAR



Çizgi romanlarda işin kozmik, tanrı seviyesi güçlü karakterleri bir noktadan sonra bayağı geliyori huzuru yine sokakların güzel koruyucularında buluyorum. Daredevil serilerine gömülürken Hells Kitchen'ın koruyucu meleğini okumak 100 Thanos dövüşüne bedel oluyor benim için. Chip Zdarsky'nin 2019 yılında başladığı seri de bu anlamda çok güzeldi. Ancak söz konusu Marvel olunca hiçbir şey uzun süreliğine güzel kalamıyor. Devil's Reign olayıyla birlikte Kingpin'in, daha doğrusu New York Belediye Başkanı Sayın Wilson Fisk'in yeni Thunderbolts'u kurup süper kahramanlara savaş açmasıyla birlikte bir değişimin yolda olduğunu biliyordum. Daredevil da bu değişimden epey nasibini aldı.

Adından da anlaşılacağı üzere hikâyenin esas oğlanı olan Matt Murdock, kostümünü ve ismini ölümsüz (gerçekten ölümsüz, sonsuz kere yeniden doğdu) Elektra ile paylaşmaya başladı ve üç sayılık *Woman Without Fear* serisi başladı. İşin içerisinde yine Kingpin'in olduğu bu seride esas düşman olarak Hand ve daha da cazip bir düşman olarak Kraven'ı görmek sarsıntıyı biraz hafifletti. Bir yandan Devil's Reign'in etkileri devam ederken Elektra'nın hem geçmişine hem de artık Daredevil adı taşıdığı için öldürmeden sürdürdüğü zorlu mücadeleye tanıklık etmek nispeten keyifliydi. Tabii tüm olayları anlamak için yine 50 tane farklı çizgi roman okumak gerektiğini de not düşeyim. Eğer güncel Daredevil hikâyesini merak ediyorsanız artık yeni başlangıç noktanız bu seri. Lakin görecekleriniz sizi pek tatmin etmeyebilir baştan uyarayım.

EDİTÖRÜN NOTU: Matt Murdock ile tanıdığımız Daredevil da Marvel'ın yenileşme döneminde bir değişime gidiyor. Elektra Nachos'u kostüm içerisinde görmek çoğu zaman tuhaf hissettirse de Kraven'ın olaya dahil olması en azından aksiyonu güzelleştiriyor. ★★★☆☆



İHSAN CAN ASMAN

Emek hahahaha-harcanmaz...

ERŞAN KUNERİ GALASI

Bildiğiniz gibi geçen ay Cem Yılmaz'ın Erşan Kuneri'si Netflix'te görücüye çıktı. Bu sayfalarda Pelin'in kaleminden dizinin incelemesini de okuyabilirsiniz zaten; ama ben naçizane, şu tepki çeken galaya da biraz değinmek istedim açıkçası. Galanın tepki çekmesinin nedeni, bildiğiniz yahut şimdi öğreneceğiniz üzere Grand Pera adında, eski Emek sinemasının yerine yapılan ve Emek'in replikasının beşinci katına monte edildiği AVM'de yapılmış olması.

Şimdi Emek sinemasını önemsemiyor, ne bileyim İstanbul'un kültür mirasına ait olduğunu kabul etmiyor olabilirsiniz. Peki kabul. Normal şartlarda, Cem Yılmaz ve yakın oyuncu dostu Zafer Algöz de bu haleti ruhiyede olabilirdi pekâlâ, bu da kabul. Ama işte söz konusu Cem Yılmaz'ın, Nisan 2013'te 32. İstanbul Film Festivalinin kapanış töreninde "Benim sinema yaparken çok fazla emek harcamadığımı düşünenler var. Doğru, çünkü Emek harcanmaz" gibisinden eleştirileri hâlâ akıllarda, hatta nette dolanan pek çok videoda direkt görülebilir iken, galanın mekân seçimi eğreti ve açıkçası biraz iki yüzlü duruyor. Zafer Algöz'ü de boşuna anmadım yukarıda bu arada. Şimdi gidin Google'a Emek sineması protestosu falan yazın, karşınıza çıkan birçok resimde Algöz'ü protestolarda en ön safta arzı endam ederken göreceksiniz. Hatta bakın kendisini zamanında ne demiş: "Emek sinemasının yıkımı toplumsal yıkım olur. Medeniyet bunun yıkılmamasını gerektiriyor." E ne oldu, hani medeniyet, toplumsal yıkım falan?

Bakın ben sanatçıların, her toplumsal meselede açıktan konum alıp fikrini beyan etmesini ya da ne bileyim daha genel anlamıyla, topluma yol göstericilik yapması gerektiğini falan savunmuyorum, yanlış anlamayın. Herkesin kendi bileceği şeylerdir bunlar. Ama sen zamanında en ön saflarda bu işin savunuculuğunu yapıp, sonra da İstanbul'da başka yer kalmamış gibi gidip galanı burada yapıyorsan, orada bir tuhaflık vardır be hacut. Hani insan der ki "Ulan zamanında böyle böyle şeyler yapmışım, bari tutarlılık adına başka bir yerde yapalım galayı". Şimdi merak ediyorum, harbiden niye burada yapıldı ki bu gala? Hangi minnak çıkarlar gerektirdi acaba bu seçimi?

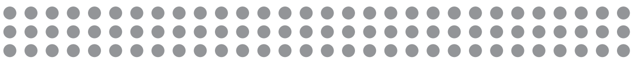
> BU GALANIN ÜSTÜNE BİR DE ZAFER ALGÖZ, TWİTTER'DA BİR KULLANICININ ELEŞTİREL YORUMUNA CEVAP VERİRKEN GİBİ'YE GÖMDÜ GEREKSİZ. ÜZERİNE ÇOK ŞEY SÖYLEMEYE GEREK YOK AMA GİBİ'DE ROL ALAN KIVANÇ KILINÇ'IN CEVABI BENCE ÇOK YERİNDE OLMUŞ: "YETİŞKİNLİĞİN VE TEKÂMÜLÜN, BİYOLOJİK DEĞİL ZİHİNSEL VE KÜLTÜREL SÜREÇLERİN SONUCU OLDUĞU ZAHMETSİZCE GÖZLEMLENEBİLİYOR."

Sonuçta bir ülkede bir şeyler kötü gidiyorsa, bunu sadece yöneticilere vs.ye yıkamayız bence. Bu olay bunun en güncel kanıtlarından biri oldu. Dediğim gibi hangi ufak ve önemsiz kısa vadeli çıkarlar galayı burada yapmayı gerektirdi bilemesem de İstanbul kültür mirasının en önemli yapılarından birinin yerine yapılan bir AVM'nin, açılışından sadece altı sene sonra bizzat sinemacılar tarafından bu denli meşrulaştırılması anlayana çok şey söylüyor. Zaten epey bir zamandır en hafif tabirle tuhaf ve tekinsiz bir yere dönüştürülmüş olan İstiklal Caddesi'ne de orijinal Emek sinemasındansa böyle tuhaf ve tükürdüğünü yalayanlarla anılacak olan bir AVM-sinema daha çok yakışıyor bence.

DATA

Geçen ay Elon Musk'ın Twitter'ı alma girişimi için "4 milyar $" yazmışız, 44 milyar olacaktı o. Nasıl kabullenememişsek artık...

Hoş, Eloncan da caymaya çalışıyor anlaşmadan ama, du' bakalım...



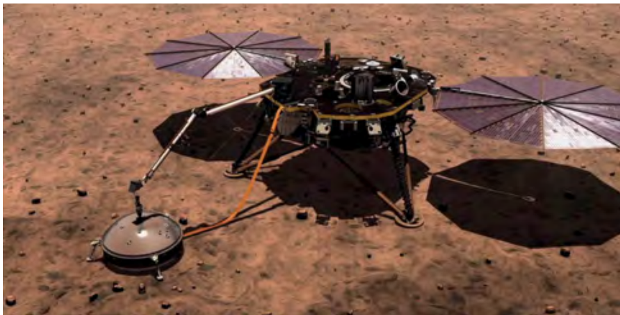
Insight'a veda vakti

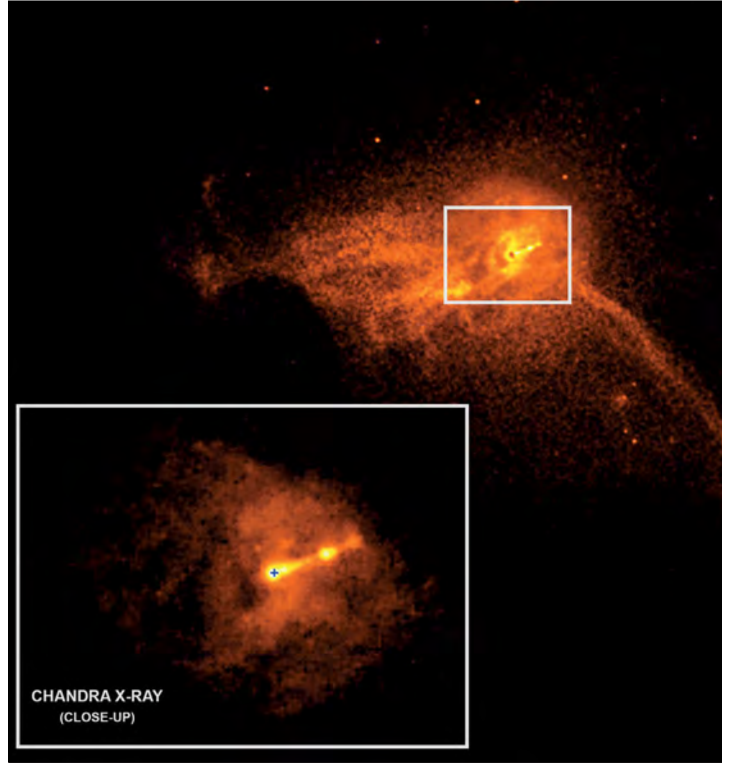
Mars'ın dışından sonra içi

İnsanlık son 50 yılda Mars'a dair pek çok şey öğrendi diyebiliriz. Ama bu cümledeki Mars, gezegenin yüzeyini ifade ediyor. Bunca yıl sonra ilk defa 2018'de InSight'ın Mars'a inişiyle birlikte kızıl gezegenin içine dair pek çok bilgi öğrendik.

Mesela InSight'ın sismometresi 1300'den fazla deprem tespit etti. Bunların çoğunluğu 3 ila 4 şiddetinde olsa da daha yeni 4 Mayıs'ta 5 şiddetinde de bir deprem ölçtü. Araştırmacılar henüz bu depremlerin 35 tanesini inceleyebilmiş olsa da ortaya çıkacak bilgiler için şimdiden heyecanlılar. Bunlar dışında donmuş gezegenin çekirdeğinin eriyik oluşunun onaylanışı, Mars manto derinliğine dair bilgilerin analizi ve gezegen kabuğunun kalınlığına dair tespitler misyonun başka önemli kazanımları olarak göze çarpıyor.

Bu sayfalarda bulacağınız son selfiede de görülebileceği üzere, artık InSight'ın güneş panelleri Mars tozuna dayanamıyor, o yüzden zorunlu bir veda bu. Gene de dört senelik sürede başardıkları bile muazzam kendisinin.
■ **İHSAN A.**





Kara deliğin fotoğrafı tarih yazıyor

Darısı kendisini daha net gözlemleyebileceğimiz günlerin başına!

Messier 87 (M87) adlı 55 milyon ışık yılı ötedeki galaksinin ortasında kütlesi bizim Güneş'imizin 6,5 milyar katı bir kara delik var. Ve biz bu kara deliğin fotoğrafını çekebiliyoruz. Oğlum hani dünya barışı?! Ya şu haberin herkesi hizaya getirmesi lazım işte ama kimse oturup da bunun harbiden ne kadar harika bir olay olduğu hakkında düşünmüyor.

EHT yani Event Horizon Telescope / Olay Ufku Teleskobu takımı, bu görüntüyü dünyanın birçok yerindeki uzay teleskoplarını tek bir görüntüyü almak için kullanarak elde etmiş. Bir çeşit teleskop Voltron'u oluşturmuşlar, ödülü de bu kara delik fotoğrafı.

Tabii fotoğrafı çektik bitti değil bu EHT takımının işi. Ortada halen incelenmemiş bolca veri ve hakkında daha çok veri aranacak bir sürü konu var. Mesela bu kara deliklerin etrafındaki yüksek enerji halkası, ya da ara sıra etrafa saçtıkları, neredeyse ışık hızında giden partikül jetleri. Araştırmaların devamını bekliyoruz. ■ **GÜLHİS**

Şaka gibi ama gerçek spotlarda bugün: Elon "Twitter'a 44 milyar öderim" Musk, dünya çapında bütün işe alımları durduracağını açıkladı! Neden mi? Şey, içine kötü bir his doğmuş da...





Ayna dünyalar

Hubble sabiti sorunlarına dair

Valla evrene dair gizemler bildiğiniz gibi sayısız, dilimiz döndüğünce burada da yer veriyoruz zaten. Bu ayki gizemlerden biri Hubble sabiti, yani kabaca evrenin genişleme oranına dair birtakım sorunlar. Bir grup araştırmacının yaptığı ölçümlere göre bu sabit hep yavaş kalıyor. Bu araştırmacılara göre bu uyumsuzluk, göremediğimiz ama kütle çekimsel etkisini ölçebildiğimiz ayna dünyalar kaynaklı.

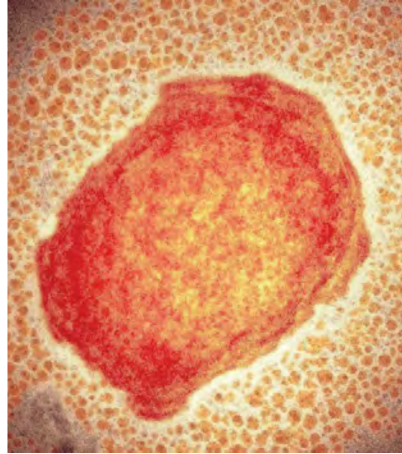
Araştırmayı yapanlar bu tarz ayna dünyalar kavramsallaştırmalarının fizik literatüründe irice bir yer kapladığından ve bu yaptıkları çalışmanın kozmolojideki önemli sorunlardan birini bu literatüre bağladığını savunuyorlar. Eh, fizikte daha ne teoriler var, bu en çılgını değil kesinlikle. Merak edenler varsa diye araştırmayı da şöyle iliştireyim: https://tinyurl.com/ogz176-hubble ■ **İHSAN A.**

Maymun Çiçeği Virüsü

Tam da korona bitiyor derken?

Dünya tam da korona virüs salgını bitiyor şeklinde bir ruh haline girmişken, bu sefer de Maymun Çiçeği virüsü çıktı. Hatta ABD Başkanı Joe Biden, bu virüsün herkesi korkutması gerektiğine dair, bana soracak olursanız epey anlamsız bir açıklama bile yaptı. Halbuki meseleyi biraz eşeleyince, şimdilik o kadar da korkulacak bir şey olmadığı görülüyor diyebiliriz.

Şimdiye kadar bildiklerimiz kabaca şöyle diyebiliriz: Hastalık esasen çok yakın fiziksel temasla, mesela cinsel yolla, bulaşıyor. Zaten uzmanlar da şimdiye kadar 12 farklı ülkede doğrulanmış olan 92 vakaya ulaşılmasını



hastalığın cinsel yolla bulaşmasına bağlıyorlar. Dolayısıyla korona virüs gibi bir hızda bulaşıcılığı olacağını söyleyemeyiz. İkinci güzel haberse şu ki hastalığa bağlı ölüm oranları ciddi anlamda düşük. Ki var olan aşıların da belli bir koruyuculuk oranı var: Mesela çiçek aşısı %85 oranında koruyuculuk sağlıyormuş.

Tabii ki gizemli birtakım hususlar da var: Mesela on yıllar evvel keşfedilmiş bir virüs niye şimdi bulaşıcılık gösteriyor? Yahut virüsü kapanlar hastalığı asemptomatik olarak geçirebiliyor olabilirler mi? Bu soruların cevabını zamanla alacağız gibi duruyor. Ama şimdilik telaşa mahal yok gibi. ■ **İHSAN**

Shell'de önemli istifa

Şirketler neden samimi?

Dünyanın en büyüklerinden petrol ve doğalgaz şirketi Shell'in 11 yıldır güvenlik danışmanlığını yapan Caroline Dennett'in yönetim komitesi ve 1000'den fazla çalışana gönderdiği e-posta sonrası istifa etmesi belki de son zamanların en önemli haberlerinden biri.

Düzenli olarak petrol ve gaz çıkarma faaliyetlerinin dünyaya çok zararlı olduğunu belirten Dennett, Shell'in operasyonlarını gezegene zararsız bir şekilde sürdürmesinde başarısız olduğunu dile getirerek şirket için daha fazla çalışamayacağı açıklamasında bulunmuş. Geçtiğimiz yıl net-sıfır emisyon stratejisini açıklayıp hâlâ yeni fosil yakıt arama projelerini 2025 yılına kadar planlayan şirketin iklim değişikliği ve ekolojik yıkımı dikkate almamasının bu kararı aldırdığını söylüyor.

Şirket yönetimine ayna bakmaları ve şirketin gelecek planlarının insanlık için doğru olup olmadığı sorusunu kendilerine sormalarını tavsiye eden Dennett'i ayakta alkışlamak gerekiyor. Salgınlar, savaşlar ve ülkeler arasındaki bitmek bilmeyen gerilimler ne yazık ki insanları en önemli konudan uzaklaştırıyor. Herkesin işi gücü bırakıp odaklanması gereken ana konunun küresel ısınma olduğunu unutmamalıyız. ■ **ARES**

Elon Musk'la Sabah Şekeri

Müge Anlı'dan hallice Elon Musk haberleri, Vol.478351

Hayır, yazmayayım, adamdan tarafa bakmayayım diyorum gene haber niteliğinde ve tatsız başlıklarla adını duyuruyor Elon Musk. İlk haber Çin'deki bir Tesla fabrikasından. Hatırlarsanız Tesla fabrikalarındaki kötü çalışma şartları sebebiyle Tesla'nın birden çok davası olduğunu yazmıştım daha önce. Bu da o ayarda bir haber.

Çin şu anda Covid'den tamamen kurtulmak için Zero-Covid adı altında sıkı kurallar uyguluyor. Görünüşe bakılırsa Tesla'nın Shanghai fabrikasında da işler vahim durumda. Çalışmaya yeni gelen herkes 48 ila 72 saat boyunca karantinada kaldıktan sonra fabrikaya geçebiliyor. Bu karantinalar eski bir askeri tesiste yapılıyor.

Ha askeri tesisten çıktınız, fabrika içinde de hapishane benzeri bir durum söz konusu. Gece ve gündüz vardiyalarında çalışan işçilerin bir ranzayı dönüşümlü kullandığından, hatta bazılarının yerde yatmak zorunda kaldığından bahsediliyor. Ki dışarı çıkıp karantinayı bozmasınlar. Karantina kuralları biraz hafifleyince bu durum normale döner mi? Dönse bile bu bir insan hakları ihlali değil midir? Siz düşünün.

Bir diğer haberse eskiden kalma fakat yeni gün yüzüne çıkıyor. Çünkü para nelere kadir işte. Business Insider'ın ortaya çıkardığı habere göre, SpaceX 2018 yılında Elon Musk'ın bir hostese karşı cinsel tacize varan davranışlarını örtbas etmek için 250,000 dolar ödemiş.

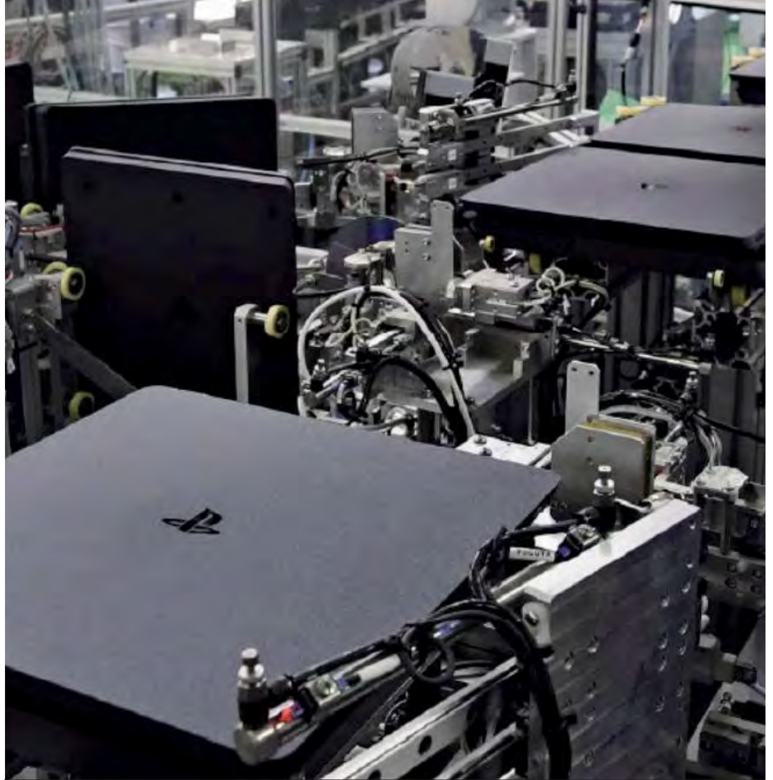
Ortaya çıkan delillere göre Musk hostesin bacaklarını ellemiş, önünde pantolonunu açmış ve (burada gülsem mi ağlasam mı bilemiyorum) kendisine "erotik" bir masaj yapması karşılığında ona bir at almayı teklif etmiş. At mı? AT MI? Ya vallahi sözün bittiği noktadayız. Kadın işten ayrılmış bu olayların sonucunda ve şikayetçi olduktan sonra olayı mahkemeye taşımamak karşılığında 250,000 dolar üzerinden anlaşmayı kabul etmiş. Zaten mahkemeye gitse de alacağı maddi tazminat; Musk'a bir şey olacağı yok. Ama bu olayın yaşanmış olması Elon Musk'ı yeterince çirkin bir insan yapıyor zaten. ■ **GÜLHİS**

Western Digital'den yeni teknoloji

26TB diye kapasite mi olur?

Çok fazla oyun indirdiği için kapasite sorunu yaşayanlara kesin çözüm! Western Digital'in açıkladığı yeni harddiskler 22TB ve 26TB kapasitelerine sahip. Kendilerine ait OptiNAND ve HelioSeal'a ek olarak yeni UltraSMR teknolojisini geliştiren Western Digital, daha yüksek kapasiteye ulaşmak için TPI (inç başına parça) arttırıcı hata düzeltme algoritmasıyla başarıya ulaştıklarını belirtiyor.

Steam kütüphanenizde yer alan bütün oyunları indirebileceğiniz bu harddiskler tabii ki de günlük kullanıcıların bir işine yaramayacak. Bu yeni ürünlerin altında yatan teknolojinin daha fazla datayı daha az yerde saklayacak olması bulut sistemleri şirketleri ve kullanıcıları için önemli bir gelişme. Böylelikle her iki taraf için de maliyet azalmış olacak. ■ **ARES**



Sony'den sevindirici haber

Yıl içinde konsollara ulaşım kolaylaşacak

Sony'den henüz Playstation 5'e kavuşamayan oyunculara güzel bir haber geldi. Yatırımcılarla yapılan toplantıda şirketin CEO'su Jim Ryan, küresel gelişmeler sonucunda ortaya çıkan çip krizi nedeniyle hedeflenen üretim hızına ulaşamayan Sony için materyal krizlerinin etkisinin oldukça azaldığını ve yakın zamanda üretimde büyük artış olacağını belirtmiş.

Reuters'te yer alan habere göre 2022 yılında 18 milyon konsolun üretiminin planlandığı, geçtiğimiz yıla göre %57 artışın piyasadaki talebi büyük ölçüde karşılayacağı söyleniyor. Bu haberden yola çıkarak kullanıcıları etkileyen birçok üründe yaşanılan stok sıkıntısının yıl içerisinde azalacağını ön görebiliriz. ■ **ARES**



Apple şifreleri kaldırıyor!

Ama seçim olanağı olmayınca bana özgürlük gibi gelmiyor...

"Şifreleriniz rezalet" diye başlıyor Matt Burgess, Apple'ın planladığı şifresiz sistemleriyle ilgili WIRED'a yazdığı yazıya.

Ağır girdi abi ama haklı. Şifrelerimiz harbiden rezalet. Veri sızıntılarında da ortaya çıktığı üzere, en çok kullanılan şifreler harbiden "1234", "123456789", "qwerty" falan. Apple'da kısa süre önce yaptığı Uluslararası Geliştirici Konferansı'nda Apple's iOS 16 ve macOS Ventura'ların şifresiz olacağını duyurdu.

Peki ya şifre yerine ne mi geçecek? Touch ID ve Face ID elbette ki!

Giriş katta pencere açık uyumak beni rahatsız etmiyor

Şimdi size iki soru: Sizce bu şifreleri kullanan insanlar şifrelerinin zayıf olduğunu bilmiyorlar mıydı? En son ne zaman şifre kırılarak bir hesaba girildiğini gördünüz?

Daha güvenli hesap korumalarına ihtiyaç duyduğumuz bir gerçek. Ben mümkün mertebe var olan her hesabım için iki faktörlü koruma açıyorum, 3D Secure kullanarak alışveriş yapıyorum. Hesaplarıma bağlı kartları bir yere kaydetmiyorum falan. Adam diyorsa ki ben şifremi 1234 yapacağım, FB1907 yapacağım; bırak yapsın! Çünkü işin başka bir gerçeği de çok az dolandırıcılık örneğinin oturup da parola kırmaya uğraştığı.

Ya adamlar e-Devlet'i hackledi, sen benden kimlik hırsızlığı için lazım olan he şeyimi istiyorsun. Bütün bilgilerimizin bir yerde tutulduğu ve bu bilgilerin de zaman zaman sızdırıldığı bir ortama ben adımı, adresimi, parmak izimle biyometrik bilgilerimi gireyim, he mi?

Kusura bakmayın ama yazarım parolamı, girerim iki faktörlü korumamı. Hesabıma da ona göre davranırım.

Oyununa, filmine gerek yok; Cyberpunk burada!

Verip vermemek konusunda herhangi bir seçeneğimizin olmadığı Touch ID ve Face ID bilgileriyle bir araya geldiğinde Deepfake gibi teknolojilerin yaratacağı kaos ortamının çok da uzak bir gelecekte olduğunu düşünmüyorum.

Apple'ın bilgilerimizi sattığını zaten biliyoruz. Hayrına toplamıyorlar bu kadar bilgiyi. Üstüne bir de şifre olanağının hiç olmadığı sistemler gelince, bana baya Evil Inc./Kötülük Ltd. falan gibi gelmeye başlıyor bu durum.

Ben herhangi bir şirket parmak izime ya da biyometrik bilgilerime sahip olsun ve beni sadece bu bilgilerden tanısın, "Bunlar yoksa sen yoksun" desin istemiyorum. Var olduğumu kanıtlamanın insanın kişisel hayatına daha az karışan yolları var.

Şimdilik bu sistemle, örneğin Apple cihazınızı bırakmak isterseniz bu sisteme girdiğiniz bilgilere ne olduğuyla ilgili çok bir bilgi yok. Her ne kadar Matt Burgess kendi yazısında bu sistemden "Birçok insan için sanal güvenlikte yeni bir adım" olarak bahsetse de ben bunu paylaşmak istemediğim ve beni ben yapan bütün bilgilere ulaşmanın kaçınılmaz bir yolu olarak görüyorum.

Çok mu karamsar ve şüpheciyim? Yoksa sadece normal oranda mı rahatsız ediyor bu durum beni? Çok da emin değilim açık konuşmak gerekirse.
■ **GÜLHİS**

*insanın ihtiyacı olduğunu bilmemesine rağmen, gördüğünde ihtiyacı olduğunu fark ettiği ürünler

Cehennemlik Teknolojiler & İniobir Giofetü* Deluxe Edition

Outhorse Your Email

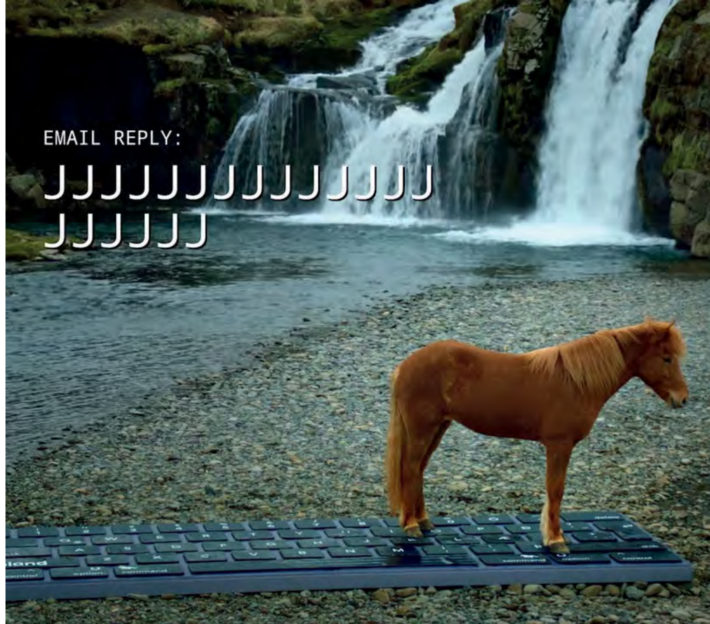
Çünkü siz İzlanda'da da tatildeyken iş e-postalarınıza kim cevap verecek?

GÜLHİS CANPOLAT

Bakın ben bu servise yanlışlıkla üye oldum. ("Yanlışlıkla" Tabii canım, biz de yedik) O sebepten bir süre boyunca bana göndereceğiniz e-postalara, "Ya kusura bakmayın, Gülhis tatilde. Qwsdcfrtgb fdfg jhlsajf vdpföð lkdsjahg bksdð adæfbnaqerbvui< i98oimdJVJ <0IÐ

KVWE krjgi1ÆIÆ qwiik+ð'h as whbl ppppppppppp lh. Bir hafta sonra görüşmek üzere," gibi cevaplar alabilirsiniz. Benden söylemesi.

Evet. Uydurmaymış gibi gelen ama hiç de uydurma olmayan, aksine gayet gerçek olan icatlar köşemizde bu ay: İzlanda'dan bir turistik tatil reklamı. Dev bir klavyenin üstünde dolanarak e-posta yazan atlarla.



Can'dan gelen e-postalara 'hızlı' çözüm.

Malum, yaz geliyor. Genelde ülkelerin yaptığı "Gelin! Tatilinizi burada yapın!" temalı reklamlar tarihi ve doğal güzellikleri ballandıra ballandıra gösterip sanki ülkenin her köşesi bir cennet mekanıymış gibi göstermek üzerine kuruludur. Reklamı görseniz sanırsınız koca ülkede bir tane arka sokak, yarım kalmış inşaat, yosunlu deniz yok.

Bunlar yapılmış, ısıtılıp ısıtılıp önümüze sürülmüş klişe reklam fikirleri. İzlanda'nın turizmden sorumlu kimseleri oturmuş ve demişler ki "Bu klişeliği kırmanın tek bir yolu var: Kocaman bir klavye inşa edip atlara e-posta yazmayı öğretmeliyiz! İşte o zaman insanlar iş görüşmelerini atlara devrederler ve İzlanda'ya gelmemek için hiçbir sebepleri kalmaz!"

Çok mantıklı. Toplanıyorum o zaman ben.

Atımızı da seçebiliyoruz!

Bu sistemde her şey düşünülmüş. Kendi yazım tarzınıza uygun olacak bir at bile seçebiliyorsunuz. Sonrasında efenim artık siz İzlanda'da rafting yaparken, doğa yürüyüşüne çıkarken işyeri diline hâkim atlar-

Yahu tamam evet, atları yürütmüşler klavyenin üstünde ve önceden kaydedilmiş bu karman çorman şeyler Visit Iceland damgalı e-postalar olarak size ulaşmaya çalışanlara gidiyor. Ama gerçekten gidiyor! Üstelik klavyeyi de gerçekten yapmışlar. Ve atlar gerçekten at!

Bir turizm kampanyası için absürt bir fikir bulup hayata geçirmiş olmaları İzlanda'ya gidemiyor da olsak konuşmaya değer bence. İşin içinde bir de dev klavye olunca, dedim bunun yeri tam İniobir Giofetü Extra Delüx Edisyon işte.

Şimdi izninizle gidip iş e-postamı bana ulaşmak için kullanması muhtemel kişilere aslında tatilde olmadığımı izah etmem gerek. *(Atlara da söyle, bir daha "Yazım ektedir" diye mail atarken boş mail yollamasınlar. Dergi gecikiyor sonra... -Can)*

Turizm kampanyasının videosu: https://tinyurl.com/ogz-176-horse-1
Klavyenin yapılışı: https://tinyurl.com/ogz-176-horse-2

Bu güzel sisteme ise outhorseyouremail.com'dan ulaşabilirsiniz. Aklınızda bulunsun.

Piksel Günlükleri



BİR HOBİNİN ÖLÜŞÜ

Yurtdışından verdiğim ilk Retro oyun siparişini daha dün gibi hatırlıyorum. Yıl 2012, Ebay üzerinden PS2 için King of Fighters 2000-2001 Double Pack siparişi vermiştim ki bu benim aynı zamanda ilk Ebay siparişimdi. Kargosuyla beraber o kadar ucuz bir fiyata geliyordu ki geleceğine kesinlikle ihtimal vermiyordum. Zira üzeri gazlı kalemle yazılmış Princo CD'lerin hükmettiği bir dönemde oyunculuğu filizlenmiş biri olarak uygun fiyata istediğin oyunu orijinal olarak almak bana hayal gibi geliyordu.

Lakin o oyun üç kuruşa ta kalkıp İngiltere'lerden gelmişti; gözlerime inanamamıştım. King of Fighters serisine tapan biri olarak ilk kez orijinal bir oyunu (üstelik de en sevdiklerimden biri) elime geçmişti. Demek ki uygun fiyata orijinal Retro oyun toplamak mümkündü! İşte o gün Retro oyun koleksiyonu yapmaya, sevdiğim Retro oyunları toplayıp orijinal sistemleri üzerinde oynamaya karar vermiştim.

Retro oyun koleksiyonculuğum su gibi aktı, hayatımın en keyifli hobisi haline geldi. Ebay sayesinde istediğim oyunları genelde kargo dahil 4-5 dolar civarında bulabiliyordum -ki Dolar'ın 2-3 lira arası seyrettiği dönemlerden bahsediyoruz. Her hafta abartısız 4-5 paketim geliyordu yurtdışından. Sürekli koleksiyonumu güncelliyor, merak ettiklerimi alıyor, oynayıp beğenmediklerimi satıyor, bu sayede de benim gibi retrocu pek çok insanla tanışıp dostluklar kuruyordum. 900 civarı oyun topladım ve inanın, oldukça da ekonomik bir hobiydi bu. Ta ki 3 yıl öncesine kadar…

İlk darbe olarak bütün yurtdışı alışverişlerine vergiler geldi. 5 liraya aldığım oyuna 52 lira vergi çıkartıldığını bilirim, tamamen vergi memurunun değerlendirmesi üzerine çalışan bir vergi sisteminden bahsediyoruz. Daha da kötüsü bu vergi sisteminin ardından çoğu satıcı da Türkiye'ye ürün göndermeyi bıraktı. Onlar da ilk kez böyle bir sistemle karşılaşıyorlardı çünkü.

Ardından döviz kurları patladı. Ben başladığımda 2 lira olan Dolar, 17 liralara kadar çıktı. Benim zamanında tavuk döner + ayran parasına aldığım oyunlar üzerlerine gümrük vergisi de binince astronomik rakamlara fırladı. Final Fantasy VII Remake için 500 lira gümrük vergisi ödeyen arkadaşım var, sıfır şaka. Bu yüzden de haklı olarak pek çok insan yurtdışından alışverişi bıraktı.

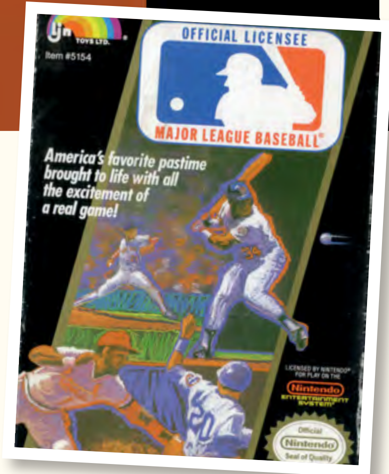
Şu an Türk satış sitelerinde dönen Retro oyunlar artık yurtdışından kolay kolay alamadığınız, insanların kendi koleksiyonlarından sattığı oyunlar. O yüzden fiyatlar akıl almaz rakamlara çıktı. Ben popüler PS2 oyunlarını 20-25 liraya, PS1 oyunlarını ise 30-35 liraya alırdım mesela Ebay'den. Şu an PS2 oyunları 200 liradan, PS1 oyunları ise 300-350 liradan satılıyor. Hele ki Silent Hill, Final Fantasy, Resident Evil, Street Fighter, King of Fighters falan gibi popüler oyunlar alacağım derseniz oyun başına en az 500 lirayı gözden çıkartmanız lazım. Kartuş oyunlar bunlardan bile pahalı zaten.

Sizin anlayacağınız ben başladığımda çıtır çerez parasına yaptığım, birbirimize oyunlar hediye ettiğimiz hobim tarih oldu. 3 yıldır eskisine oranla o kadar az alabiliyorum ki… 40 yılın başı Türk satış sitesinde uygun fiyatlı bir şey denk gelecek de onu alacağız. Onlar da 5 dakika bile durmuyor zaten, sitelerde kamp kurmanız lazım. Pek çok sağlam koleksiyoncu arkadaşım da bıraktı zaten, bu paralara yapılması mümkün değil çünkü. Benim için büyük bir uğraş ve heves olan hobimi kaybettiğim için o kadar mutsuzum ki anlatamam. Hoş, diğer hobiler için de durum pek farklı değildir herhalde.

Retro koleksiyonculuğa başlamayı düşünen arkadaşlar için tavsiyem: Bu işe gömecek çok paranız yoksa başlamayın arkadaşlar. Bazı şeyler için çok geç kaldınız çünkü…

■ EMRE S.





NINTENDO'YA DAVA AÇAN 9 YAŞINDAKİ ÇOCUK

KOCA YÜREKLİ CLARK

NES'in oyun kütüphanesinde abartı sayıda beysbol oyunu olsa da uzun yıllar boyunca hiçbirinin Amerikan profesyonel beysbol ligi olan MLB lisansı yoktu. 1988 yılında Atlus tarafından geliştirilip herkesin favorisi LJN (?!) tarafından piyasaya sürülen Major League Baseball bu lisansa sahip ilk oyunlardan biri oldu. Bu MLB lisansı da pek çok beysbol meraklısının oyunu almasına yetecekti.

İşte bu oyunu güncel takımlar ve kadrolarla oynama hayaliyle satın alanlardan biri de 9 yaşındaki Clark Thiemann'dı. Fakat oyunu çalıştıran küçük Clark'ı büyük bir sürpriz bekliyordu: MLB'de yer alan tüm takımlar isimleri ve logolarıyla oyunda olsa da oyuncuların ismi yazmıyor, sadece numaralarıyla yer alıyordu. Bu yüzden kimin hangi oyuncu olduğu bilmek tüm numaraları ezbere bilmediğiniz sürece mümkün değildi. Keza oyun için MLB lisansı alınsa da Oyuncular Birliği'yle anlaşılmadığı için oyuncuların ismi oyuna eklenememişti.

Kandırıldığını, hatta dolandırıldığını düşünen Clark durumu babasına anlattı. Çocuğunun argümanlarında haklı olduğunu düşünen babası ise Nintendo Amerika şubesine şikâyet mektupları yazdı fakat hiçbir geri dönüş alamadı. Bunun üzerine hayli sinirlenen baba, oğlu adına bir avukat tutup koskoca Nintendo Amerika'ya dava açmaya karar verdi.

Böylelikle 31 Ocak 1990 tarihinde 9 yaşındaki Clark Thiemann, tüketiciyi yanıltıcı nitelikte reklam yapmak iddiasıyla suçladığı Nintendo'yu mahkemeye verdi. Bu suçun cezası olarak da piyasadaki oyunların toplatılmasını ya da kutularının ambalajlarının doğruyu gösterecek şekilde değiştirilmesini, ayrıca yaşadıkları maddi ve manevi kaybın da telafi edilmesini talep ettiler.

Ne var ki Nintendo, oyunun çıkış tarihi üzerinden iki yıl geçtiği için güncel kadrolara sahip olmasının zaten imkânsız olduğunu, çıktığı yılda da gayet güncel kadrolara sahip olduğunu iddia etti. Ayrıca oyunun kutusunda MLB'deki tüm takımların yer aldığı yazmasına rağmen oyuncu isimlerinin de olacağına dair herhangi bir ibare yoktu. Bu savunmanın ardından da mahkeme Nintendo'yu haklı buldu ve küçük Clark evine eli boş döndü.

Eğer 9 yaşındaysanız ve Nintendo'ya dava açtıysanız hayat çok zor olabiliyor… ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN

NINJA MASTER'S: HAOH-NINPO-CHOU

[ARC/NG/WII/PSN/PS4/XBOX/SWITCH]

SNK'nın ünlü dövüş oyun serisi Samurai Shodown'ı bilirsiniz? İşte bu oyundan bütün samurayları çıkartıp yerine ninjalar koyduğunuzu düşünün: Karşınızda en kaba haliyle Ninja Master's.

Ninja Master's 1996 yılında SNK'nın NeoGeo sistemine çıkan bir dövüş oyunu. Yapımcısı da World Heroes serisiyle tanınan ADK. Aralarında Goemon gibi tarihsel figürlerin de yer aldığı 10 ninjadan birini seçerek her zaman olduğu gibi gene Oda Nobunaga'nın dehşetine son vermeye çalışıyorsunuz. Oyunu türün diğer örneklerinden ayıran en temel mekanik ise dövüş esnasında istediğiniz an silahlı ya da silahsız tarza geçiş yapabilmeniz ki her iki tarz da birbirinden farklı oynanışlar sunuyor.

NeoGeo sistemi üzerinde pek çok dövüş oyunu olsa da Ninja Master's gerçekten en eli ayağı düzgün olanlarından biri. Çizimler ve feodal Japonya teması hiç fena değil, oynanış akıcı, karakterlerin oynanışları gerçekten farklı ve sağlam kombolara açık. Biraz müzikler zayıf sadece. Bir de tipik bir SNK boss sendromu örneği olarak son boss Nobunaga gereğinden fazla zor maalesef.

Şaheser olduğu iddia etmesem de gayet kaliteli bir oyun Ninja Master's. Fakat çıktığı dönemde piyasada o kadar inanılmaz sayıda dövüş oyunu vardı ki bunun gibi pek çok gizli cevher de sessiz sedasız kimse fark etmeden geçip gitti. Tıpkı World Heroes Perfect'te yaptığı gibi SNK biraz destek verip reklamını yapsa çok farklı yerlerde olabilirdi diye düşünüyorum. Dövüş oyunlarından hoşlanıyorsanız bana güvenin ve lütfen bu oyuna da bir şans verin. Keza oyun çoğu modern konsola da aktarıldı zaten. ■ EMRE S.



SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

QUEEN: THE EYE *[PC]*

Büyük Queen fanıyım. Eh oyun sevgim de malum. Böyle bir oyunun varlığını ezelden beridir biliyordum, kötü olduğunu da duymuştum ama yine de Queen ve oyun sevgimden mütevellit bu oyunu oynamak benim için bir sorumluluktur artık diye düşündüm geçenlerde. Bir beş dakika izleyince vazgeçtim.

Queen'in bilimkurgu temalı çok şarkısı var, The Highlander ve Flash Gordon gibi klasiklerin müzikleri bile gruba ait. Hatta Queen şarkılarından oluşma We Will Rock You isminde bilimkurgu bir müzikal gösteri bile var. Distopik bir gelecekte geçen The eYe'ın hikâyesi de o müzikalden esinlenme ama bir şey anlaşılmıyor hikâyeden aslında. Oynanış tırt, diyaloglar tırt, mekânlar Queen albüm görsellerinden esinlense de yine de tırt, aksiyon düşmanın karşısına geçip tek tuşu spamlamaktan ibaret...

Hayır Queen isminin ve müziklerin ekmeğini yiyelim mantığıyla yapılan bir oyun olduğu çok bariz ama müzikleri bile yedirmeyi becerememişler. Sahne değiştiğinde müzikler arası bir geçiş efekti yok mesela, bir müzik cört diye kesiliyor, öteki cört diye başlıyor. Veya bir karakter bir şey mi söylüyor, replik başlayınca bütün müzik aniden duruyor, bitince aniden devam ediyor. Şarkıların miksajını da batırmışlar, 4/4'lük şarkının ortasına 2/4'lük bir başka bölüm vs. eklemişler garip garip, dinlerken rahatsızlık veriyor, Freddie mezarında "eye eye" efektiyle parende atıyor. Queen'den soğumak istemiyorsanız bulaşmayın. ■ ÖMER





HALF-LIFE: ALYX

Half-Life'ın Ravenholm'da bünyemde yaratmayı başaramadığını Half-Life: Alyx sağolsun VR desteğiyle iki ayrı bölümde yaratmayı başardı. İlki The Northern Star. Gerçekten lanet olsun böyle bölüme. Valve'da birilerinin resmen "Can'ın toksik headcrab fobisi vardı ya hani, hadi sırf ona pislik olsun diye bir bölüm tasarlayalım" dediğine çok eminim ama bir türlü kanıtlayamıyorum. Ha, inat ettim, uzun aralar vermiş olsam da korkumun üzerine gidip yendim hadi. Tam onu atlatmışken bu sefer bambaşka bir kâbusun içine düşüverdim. O kâbusun adı da Jeff.

Ben kendimi o adı çıkasıca otelden kurtarmayı başarmışken bu sefer yolum bir votka imalathanesine düştü. Karantina bölgesinin hâlâ içinde olmama rağmen yine de biraz rahatladım, çünkü The Northern Star Hotel değildi en azından burası. İmalathanenin girişinde votka şişelerini atıp tutup biraz eğlendikten sonra (çünkü VR oyunu oynuyoruz arkadaşlar, tabii ki o fizik etkileşimlerini deneyeceğim. Ayrıca belli sayıda şişe kırmanın da Achievement'ı vardı) ilerlemeye devam ediyorum ve Larry'yle tanışıyorum. Larry beni Xen sporlarına karşı uyarıyor: "Ağzını kapa bak, yoksa Jeff seni duyar" diyor. Ee, iyi tamam duysun da, Jeff kim? "Dur bak, tanıştırayım" diyor Larry. Az ilerledikten sonra "Aha bak, aşağıda" diyor ve bir votka şişesini aşağı doğru yuvarlıyor. Tövbest… O ne be?!

Jeff Combine'ın hazmat çalışanlarından birisiymiş bir zamanlar, üzerinde hâlâ hazmat elbisesi var. Ama artık bambaşka bir şey olup çıkmış. Hiçbir şekilde durdurulamayan, hasar veremediğiniz ve fazlasıyla ölümcül bir zombi kendisi. Ha, bir de kör. O yüzden sese ekstra duyarlı. Larry "Ne yap et, Jeff'ten uzak dur" dedikten sonra kendi yoluna gidiyor, bense daha The Northern Star'ı aşamamışken yeni travmalara doğru yelken açıyorum.

Aslında düşününce o kadar da korkunç değil Jeff; önceki bölüm daha korkunçtu bence. Elimi gerçek hayatta da ağzıma doğru tutarken hakikaten nefesimi tuttuğumu fark ediyorum birkaç kere ama olur o kadar. İmalathanenin içine doğru ilerlerken birden fazla kere Jeff'le yolumuz kesişiyor, her seferinde sessizce topukluyorum ortamdan; topuklayamıyorsam sağa sola votka şişesi fırlatıp ilgisini başka yere çekiyorum. İyi ki başta alıştırma yapmışım işte şişe fırlatma konusunda.

Sonra bir noktada bir buzluk buluyorum. Şişenin birini içeri fırlatıp Jeff'i oraya çektikten sonra odaya kilitliyorum onu. Jeff çıldırıyor. Kapıya her güm güm diye indirişinde benim de kalbim aynı şekilde gümlüyor ama başardım galiba. Nihayet Jeff'ten kurtuldum ve özgürüm!

…tabii iki dakika sonra başka bir kata gitmek için asansöre binmeye çalışırken şarteller atıyor. Alyx'in Multi-Tool'uyla duvardaki kabloları takip ederken kabloların buzluğun içine doğru gittiğini fark ediyorum. Asansörü çalıştırmak için Jeff'i tekrar serbest bırakmam gerektiğini fark etmemle birlikte alnımdan bir ter damlası VR gözlüğüne doğru süzülüyor. Hava da sıcak değil oysa… ■ CAN

Kimisinin ejderhaya binip uçma hayali vardır, kimisininse kanat kirişlerini kesmek... BURCU ARABACI

DRAGON'S DOGMA





Hey gidi Dragon's Dogma! Bu ay itibariyle on sene olmuş çıkalı -ki daha onun gibisi gelmedi. Belki bir parça Monster Hunter… Ama yok ya, Dragon's Dogma bir başkaydı. Hani bazı oyunlar ilk çıktıkları sırada daha önce yapılmamış bir şeyi yapar da ağızları açık bırakırlar ya, sonradan aynı şeyler çok daha iyi yapılsa bile o ilk yapanın şanı kalır. Dragon's Dogma'nın karakter yaratımından itibaren böyle bir oyundu işte. Karakterlerin suratını azıcık detaylandırmanın bile olay olduğu yıllarda vücut şekillerini bu kadar ayarlamak, yetmezmiş gibi bu ayarların oynanışı baştan aşağı değiştirmesi görülmüş şey değildi.

Düşünsenize daha oyunun nasıl bir şey olduğundan habersiz ilk karakterimi yaratmışım. Ufak tefek bir kız (çünkü ben, evet), muhtemelen büyücü gibi bir şeyler oynarım. Görüntü kozmetik zaten, kürdan kollarla çift elli kılıç sallamak oyunlardan alışık olduğumuz şeyler. Oyunun başlarında bir yerlerde bir de Pawn'ımı yaratıyorum; o da iri yarı bir savaşçı arkadaşımız. Her büyücünün bir savaşçısı olmalı. Derken görev icabı bir hırsızı yakalamamız gerekiyor. Rüzgâr gibi koşuyorum, bam bam atlıyorum çatılardan. Can yanımda izliyor şaşkınlıkla "Sen nasıl yapabiliyorsun onları? Ben pat diye düşüyorum" diye. Anlıyoruz ki benim karakter ufak tefek olduğu için cıva gibi akıyor. Tırmanırken stamina'sı daha az gidiyor, daha fazla zıplıyor. İşte bu noktada oyun benim aklımı alıyor zaten -ki daha başındayım oyunun, ilk şehirden çıkıp da ormandaki ejderhayla göz göze bile gelmemişim.

Bir de karanlık ki ortam, göz gözü görmüyor. İlk defa bir oyunda gece seyahat etmeye korkuyorum. Elimizde bir fener, kendine hayrı yok. Uçuruma yürüdüğümüzü ayağımız boşa çıktığında anca anlıyoruz. Bizim Pawn sesleniyor: "Kurtlar grup halinde avlanır!" Bi' sus gözünü seveyim, kurda kuşa yem etme bizi şurada. Lambanın gazı bitmek üzere zaten, acilen şehre dönmemiz lazım.

Pawn'lar böyle anlamsız gibi görünen yorumlar yaptığı zaman işkilleniyorum. Niye durduk yere aklına geldi şimdi kurtlar? Yoksa peşimizde sürü mü var? Şu ormanın içinden geçersem hızlıca dönebilir miyim acaba şehre derken… ANAM! EJDERHA ÇIKTI, HANİ KURTLARDI?!? EJDERHA LAN! Hemmen defolup gittik tabii oradan, gece gece ağzımızı kırar deli misin? Sabah bi' parti gidip dövdürdüm ama kendimi ejderhaya.

Arisen'ım ben, bak ne yazıyor orada? Dragon's Dogma. Demek ki ejderhalara dalınacak, bu arkadaşı da hemen şehrin çıkışına koyduklarına göre dövülebiliyor olsa gerek. Tankımızı gölete sokup iyice ıslattık ki direkt alevde ızgara olmasın; ben aldım elime hançerleri en hafif zırhla arkadan tırmanıp kanatlarını keseceğim, okçu da kalbine kalbine ateş edecek. Tüm bunlar nefis taktikler olmakla birlikte bri nefeslik canımız ve üç kuruşluk stamina'mız olduğu için yine de dayağımızı yiyip oturduk. Birbirimizi dirilte dirilte kaçıp gittik oradan; taktiksel geri çekildik de diyebiliriz yani. Fakat oyunun dövüş detayları muhteşem! Bir düşmanla baş etmenin bin bir tane yolu var. Üstelik düşmanın zayıf noktalarını keşfettikçe Pawn'ınız da bunu öğreniyor ve başkaları sizin Pawn'ınızı kiraladığında direkt o taktikleri uygularken görüp "Bu kertenkelenin kuyruğunu kesince dut gibi kalıyor, Arisen!" diye taktik de veriyor. Sonra tabağı boş göndermek olmaz, şöyle güzel bir eşya, iksir falan koyup geri yolluyorlar tabii. Böyle basit ve kullanışlı bir sosyal yönü de var yani. Gerçi arkadaşların Pawn'ını seviye fark etmeksizin bedavaya kiralayabildiğiniz için oyuna başlar başlamaz sizin 50. seviyeye gelmiş, komple ejder ateşinde dağlanmış zırhları kuşanmış Pawn'ınızı alıp da "Ben o kapıdaki ejderi dövdüydüm ya" diye ileri geri konuşan bazı kendini bilmezler olabiliyor, onlara hiçbir şey demiyorum. Onlar kendilerini biliyorlar. *(O ikinci oynayışımdaydı ya. İnceleme yapmak için ilk oynadığımda kendim de dövdüm ben o ejderi. -Can)*

Aradan on sene geçmiş lakin yakın zamanda Netflix'de dizisi bile çıkan Dragon's Dogma'nın devamının geleceğine dair dedikodular ortalığı sarmış durumda. 2020'deki Ransomware saldırısında sızan belgeleri kaynak gösterenler de var, Dragon's Dogma'nın 10.yılını kutlarken Capcom'un "Geleceğe bakarken..." gibisinden bir laf etmesini kanıt sayan da. Henüz resmi bir açıklama olmasa da bu dedikoduların bir temeli olmalı. OLMALI! (Senede iki defa çıkan Half-Life 3'e dönmesin de)

NEDEN EFSANE OLDU?

Savaş sistemi

Çevresel etkenler, grup kompozisyonu, Pawn'ların düşmanın zayıflıkları konusundaki tecrübesi, hatta boy ve kilonuzun bile savaşın seyrini değiştirebiliyor olması aynı tip on tane yaratığı kesip hepsinden farklı bir keyif almanızı sağlıyordu.

Pawn'lar, pawn'larımız...

Pawn Sistemi oyun içinde "seXyAnGeL19" gibi tiplerle karşılaşıp keyfinizi kaçırmadan arkadaşlarınızın başarılarından nemâlanabileceğiniz, farklı grup kompozisyonları kurabileceğiniz güzel bir sistemdi. Ha bütün pawn'lar sabah akşam "Kurtlar grup halinde avlanır", "Birlikten kuvvet doğar" diye diye Mecnun gibi gezmeyip bir tık daha karakter sahibi olabilselerdi tam olurdu.

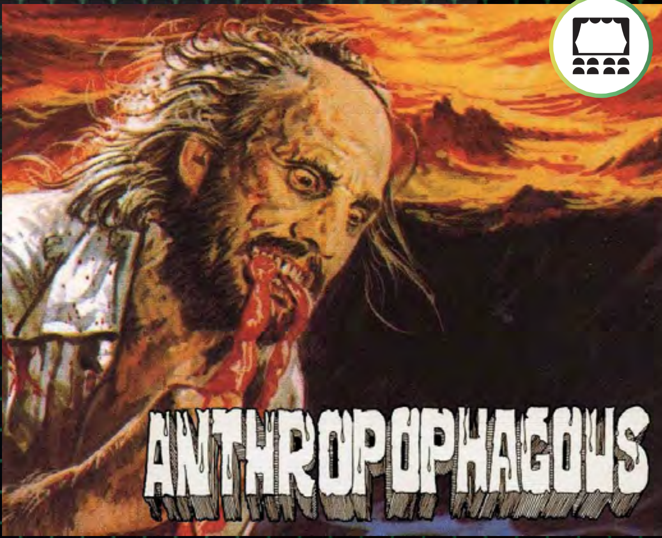
Apaçık Dünya

Aynı döneme denk geldiği Skyrim'in gölgesinde kalmış olsa da açık dünyasının Skyrim'den en büyük farkı buglarla değil, heyecanlı dövüşlerle dolu olmasıydı. Ha bir de "Git bak bakayım ben orada mıyım?" şeklindeki yan görevlerin olmaması...

MEDYA

FİLM // KİTAP // DİZİ // ALBÜM

ANTROPOPHAGUS: THE BEAST





Benim korku filmi, daha doğrusu her alanda korku janrına ilgi duymam daha boyumun bacak kadar olduğu günlere dayanır. İlkokula giderken bile en büyük hobim mahallemizdeki video kaset kiralayan dükkâna girip kataloğa yeni eklenen korku filmleri arasından seçim yaparak neyle karşılaşacağımı bilmeden evin yolunu tutmaktı. Antropophagus'la da bu maceralardan birinde tanışmıştım işte.

Tabii kasetin kendisine dair hatırladığım tek şey filmin isminin Cani olduğuydu. Yıllar sonra küçüklüğümde izlediğim o filmin hangisi olduğunu bulmak için baya bir uğraşmıştım. Net hatırladığım iki sahne vardı… Adam kadının saçlarını öyle şiddetle çekiyordu ki kadının kafa derisi soyulup yüzü kanlar içinde kalıyordu. Filmin sonunda da karnı yarılan adamımız dökülen bağırsaklarını eliyle topluyor ve ağzına sokup ölüyordu. 1980 yılında bu tür korku filmlerinin usta ise Joe D'Amato tarafından yönetilen bu film, şimdi burada yazsam bile bazılarınızın midesini bulandırabilecek bazı sahneleri yüzünden yurtdışında ciddi suçlamalarla karşılaşmış. Kült korku filmlerini seviyor ve bu filmi izlemediyseniz YouTube'da bile sansürsüz halini izleyebileceğini söyleyeyim.

■ ESER

İBLİS SAVAŞLARI SERİSİ 1: İBLİSİN UYANIŞI



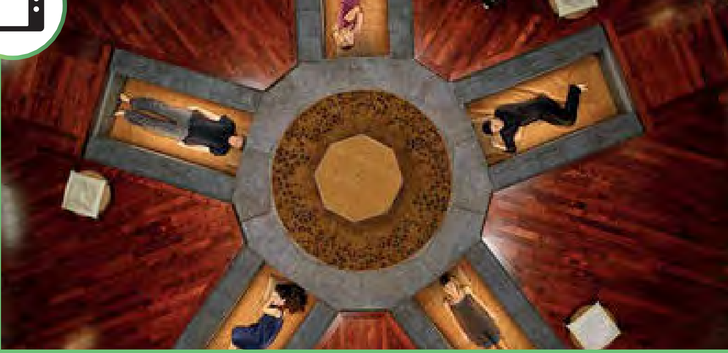
Pek çoğumuzun Unutulmuş Diyarlar, hatta spesifik olarak Drizzt Do'urden kitaplarının yazarı olarak tanıdığı R.A Salvatore'un özgün dünyasında geçen bir fantastik hikâye dizisi İblis Savaşları serisi. Corona ülkesinde (isim de pek manidar oldu şimdi) uyanan bir iblisin, yağmaladığı köylerden birinde hayatta kalan iki çocuğun elfler tarafından yetiştirilerek kötülüğe karşı savaşmasını ele alan serinin ana kahramanlarının çok orijinal olduğunu söyleyemem. Ancak hikâyenin öbür tarafında, St. Mere Abelle katedralinde bir rahip olmak için çalışan Avelyn adlı dindar bir genç adamın yolculuğuna tanıklık ediyoruz -ki bu kısım dünyanın politik alt yapısını ve büyü sistemini de çok daha iyi işliyor. Saf ve iyi kalpli Avelyn'in, kilisenin yozlaşmışlığını, sırf kendi iktidarlarını ve şatafatlı hayatlarını sürdürebilmek için tüm insanların faydasına kullanılabilecek şeyleri hasır altı etmelerini, her türlü ahlaksızlığı kendilerine hak görmelerini ve arkasına saklandıkları inanç ile zerre alakaları kalmamış olduğunu fark etmesi fantastik edebiyatın gerçek dünyaya ayna tuttuğu olay örgülerinden biriydi ve bu yönüyle beni etkilemeyi başarmıştı.

Doğrusu Salvatore'un en iyi eserlerinden diyemem, okuduğum en iyi özgün fantastik serilerden biri de sayılmaz ama aslında elfler ve iblisleri değil de insanların ve kurumların yozlaşmışlığını anlatması açısından okunmaya ve üzerinde düşünülmeye değer bir kitap.

■ BURCU







DOLLHOUSE

Biliyorum, bugünlerde Joss Whedon ismi artık eskisi kadar parlak bir şekilde anılmıyor. "Vay be, ne biçim dizi yapmış yine!" yerine "Püü, ne pislik çıktı ya adam!" diyoruz adının karıştığı skandalları gördükçe. Ama Sezar'ın hakkı Sezar'a: Adamın kişiliğinden ve rezilliklerinden bağımsız olarak yaptığı bir dönem işler gerçekten inanılmaz özgündü. Dollhouse da bu işler arasında en iyilerinden biriydi, o yüzden yaratıcısının yediği haltlardan bağımsız olarak biraz eldeki işi öveceğim izninizle.

Dollhouse aslında zenginlerin çeşitli ihtiyaçlarını karşılamak için çalışan, varlığı kulaktan kulağa fısıldanan ama asla yüksek sesle bahsedilmeyen bir mekân. Haliyle çok özel ve seçkin bir müşteri kitleleri ve bu gizlilikle doğru orantılı şekilde sapkınlaşan ve sınır tanımayan bir menüleri var. Siz neye ihtiyacınız olduğunu söylüyorsunuz, onlar size tam da istediğiniz ve belirlediğiniz özelliklerde bir "doll" bulup yolluyor. Tahmin edeceğiniz üzere çoğu zengin ve önemli insanın "ihtiyaçları" genellikle seks ve çeşitli fanteziler üzerine dönüyor olsa da mevzu bunlarla sınırlı değil. Mükemmel romantik randevuyu yaşamak için tam aradığınız özelliklerde birini de buluyor Dollhouse, kaçırılan çocuğunuzu geri almak için en uygun fidye arabulucusunu da kusursuz soygunu yapmak için ihtiyaç duyulan teknik uzmanı da…

İşin arkaplanına geçtiğimizdeyse bu "doll"ların aslında hayatlarının belli bir kısmını Dollhouse'a satmış sıradan insanlar olduğunu öğrenmeye başlıyoruz. Dollhouse onların kişiliklerini silip, müşterilerinin ihtiyaçlarına göre şekillendirilmiş kişilikleri yüklüyor. Doll'lar bu durumun farkında olmadıkları için müşterilere sundukları deneyim de tamamen "otantik" hale geliyor hem.

Ana konu da buradan alıp yürüyor, zira ana karakterimiz Echo beynine yazılıp silinen bu kimliklerin kalıntılarını fark etmeye başlıyor. Bu sırada fazlasıyla yasa dışı işlere de karıştıklarından, mevzuyu araştırmaya başlayan bir FBI ajanı da işin içine giriyor. Böyle böyle tırmanın ve sürekli şaşırtan bir ilk sezonun ardından dizinin 4 senelik daha bir yol planı varmış ama ne yazık ki Fox yine Fox'luğunu yapıp diziyi iptal edeceğini açıklayınca onca konu ve içeriği sadece 13 bölüme sıkıştırıp final yapmak durumunda kalmıştı Dollhouse. O yüzden ikinci sezonu çok daha hızlı ve yoğun geçiyor ama başını sonunu dağıtmadan hikâyesini düzgünce anlatıp bitirdiği için "hakkı yenmiş efsane diziler" listenizdeki yerini de hakkıyla alıyor hani… ■ **CAN**





MEGADETH

RUST IN PEACE

Arada bir Piksel Medya'da eksik olmasın diye neleri yazabilirim acaba diye düşünürüm, bu sefer de bu düşünceler sırasında arka planda Rust in Peace dinliyordum. Aklımdan tam olarak şu düşünce geçti: "Keşke bu albümü daha önce yazmamış olsaydım, hemen yapıştırırdım". Sonra "Bakayım ne yazmışım zamanında" diyerek Oyungezer klasörümü taradım. Böyle bir dosya bulunamadı dedi. Nasıl olur? Hemen dergi indeksimize baktım. Böyle bir yazı yok! AMAN TANRIM! NASIL OLUR YA?! Bildiğiniz suç bu. Ben bu köşeye en sevdiğim grubun, en sevdiğim albümünü yazmamışım! Shame on me!

Rust in Peace gelmiş geçmiş en iyi thrash metal albümlerinden biri, hatta bana sorarsanız en iyisi. Hatta içinde de yine bana göre gelmiş geçmiş en iyi thrash metal solosu (Tornado of Souls) var. Sonuçta bu ikisi de benim şahsi fikrim, kimse hemfikir olmak zorunda değil. Ama sonuçta siz de biliyorsunuz ki bu albüm thrash sevenler tarafından el üstünde tutulan bir başyapıttır.

Küresel dini çatışmaları ele alan Holy Wars, birbirinden manyak sololarıyla Hangar 18, benim için tüm zamanların zirve noktalarından biri, telefonum çaldığında çalan şarkı Tornado of Souls, müthiş bas girişiyle Dawn Patrol, Dave'in nükleer başlıklı UGM-27 füzesi için yazdığı ve içinde "ölümün çürük yumurta kokusu", "hastalığı köpek gibi yayar, yükümü bir mil yüksekten boşaltırım", "havada, karada, denizde benim borum öter" gibi hayvani sözlerin yer aldığı Rust in Peace… Polaris derken albümün nasıl başlayıp nasıl bittiğini anlamazsınız. Herhalde benim bu yaşıma kadar en çok dinlediğim albümdür, siz de çok geç kalmadan dinleme sayınızı artırın da kapışalım. ■ **ESER**

Oyungezer
SAYI: 176 - 2022/06

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
G-95-ZqY, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Aygen Göriş, aygen@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Anton Semchenko, anton@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Billur Yasa, billur@oyungezer.com.tr
Burcu Arabacı, burcu@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mert Gökhan, mertgokhan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Oğuz Erdoğan, oguzerdogan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pelin Yiğit, pelin@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr

setimedia

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

Yönetim Yeri:
Göksu Otağtepe Caddesi, No:65, Anadolu Hisarı
Beykoz / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.


THE QUARRY
TEMMUZ'DA OYUNGEZER'DE
177

OGZ

www.oyungezer.com.tr